



pas de vos ressources, mais essentiellement de votre art de l'attaque. Commandez la garde romaine, les Egyptiens et les barbares sur des champs de bataille spectaculaires, où les affrontements éclatent dès le début du jeu. Découvrez un mode multijoueur exceptionnel, où votre rapidité et votre âme de guerrier sont vos meilleurs atouts. Enfin un jeu de guerre fracassant, où la clef de la victoire ne dépend

DRAETORIANC



PC CD-ROM



MWW.eidos.com

Prochainement



#### **COMPUTEC-MEDIA France**

46, rue TROYON 92310 SEVRES Tel: 01.46.90.20.00 Fax: 01.46.90.22.71 Site Internet: www.gen4pc.com

#### DIRECTION

Président Directeur Général Sébastien SAUVAGEOT Directrice des Rédactions Florence LAGARDE Secrétaire Général Mahamadou CAMARA Direction comptable Brigitte RAMEY

#### REDACTION

Rédacteur en chef adjoint Bruno CARDOT, dit Cooli Chefs de rubrique Xavier ALLARD (Léo de Urlevan) Loïc CLAVEAU (Muad) Rédacteur Jérome FIRON Ont participé à ce numéro : Arnaud CUEFF. Khéridine MABROUK Premier secrétaire de rédaction

Sébastien HATTON (Socrates)

Correcteur-réviseur Sophie LAMOTTE Webmaster

Stéphane MOREAU

#### MAQUETTE

Conception graphique et direction artistique Christophe GOUJU pour MCE

Maquettiste François POISSON

#### **INFOGRAPHIE-ICONOGRAPHIE**

Ana GALVAO

#### **PUBLICITÉ**

Directeur de la publicité Claude BENOUAICH (2278) claude.benouaich@computec-media.fr Chef de publicité

Nicolas DUBOIS (2283) nicolas.dubois@computec-media.fr Assistante commerciale Aurélie MORERE (2233)

**FABRICATION** 

Jean-Louis TOULOUSE

#### **DIFFUSION ET ABONNEMENTS**

Responsable diffusion, abonnements Delphine BAROUH (2091)

#### **Abonnements**

11 numéros par an. France métropolitaine : 40 € DOM-TOM et étranger : 70 € Service abonnement et anciens numéros 46, rue Troyon - 92310 Sèvres

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 € Principaux actionnaires :

- Communications professionnelles SA
- Computec-Media AG
Siège : 46, rue Troyon 92300 Sèvres

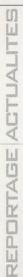
Computeo-Media AG
Siège : 46, rue Troyon 92300 Sèvres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 — Dépôt légal 1\* trimestre 2002
Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo
L'envoi de tout texte, photo ou document implique
l'acceptation par l'auteur de leur libre publication
dans le journal. Les documents ne sont pas
retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant,
aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une
part, que "les copies ou reproductions strictement
réservées à l'usage privé du copiste et non
destinées à une utilisation collective" et, d'autre
part, que "les analyses et les courtes citations dans
un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites
sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants
droits ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de
l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit,
constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal. Crédits photo et ©
CopyrightDR : Tous droits réservés.

# Folle anné tous.

a fin d'année est propice aux prévisions. Ne dérogeons pas à l'exercice! Les premiers mois seront sûrement placés sous le signe de Star Wars, un somptueux Knights of the Old Republic de Bioware répondant à Galaxies côté online. A l'E3, Georges Broussard, le président de 3D Realms, nous montrera Duke Nukem Forever (enfin) terminé. "Le jeu est une tuerie! Il sort le mois prochain..." Respect. Suivront les premières images de Mafia II, Max Payne II et Splinter Cell II. Une version jouable du prochain add-on de Warcraft III est en démo, avec de nouveaux héros et une toute nouvelle race (les Démons). Puis on attend l'ECTS pour l'annonce de Diablo III. Sur les stands, on trouvera également plein de clones de GTA (Grand Theft Auto). Rockstar réplique en dévoilant GTA Online. Electronic Arts profite de l'événement pour annoncer le rachat d'Infogrames. Microsoft, Sony et Activision se tirent la bourre pour engloutir Vivendi. Doom III est repoussé au début de l'année 2004. L'équipe de Ritual dévoile Counter-Strike : Condition Zero, dans une toute nouvelle version. Votre disque dur est fragmenté, votre ordinateur rame et votre moniteur n'est pas Super-TFT Wi-fi. Il est temps d'en changer. Gen4 passe au DVD. Les prix des jeux baissent. Non, il est temps de se réveiller! Arrêtons de rêver et revenons sur terre pour vous souhaiter à tous une bonne et heureuse année!

Cooli. Rédacteur en chef adjoint.

#### **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**





6 Courrier

Le Teignard est énervé...

#### EVENEMENT 12 L'Entraîneur 4

Tout sur le jeu, avec une interview de Fernandez!

#### BUDGET

20 Classe Eco La rubrique des sans-papiers monnaie

#### REPORTAGE

26 Hannibal On en mangerait... 32 Russobit Ces jeux qui viennent du froid...

36 Anno 1503

Dereth brisé!

D'UN MMORPG

BIEN PENSÉ

Mon Dieu! L'Autriche envahit l'Europe...

TESTS 44 Asheron's Call 2

Dereth martvrisé! Mais Dereth libéré!

50 James Bond 007: **NightFire** 

Mon nom est Firon. Jérôme Firon.

52 Tribunal

L'add-on de Morrowind. Si ça ne suffisait pas...

54 Aquanox 2

C'est mal barré, avec le "Prestige"

#### 56 Medal of Honor: **En Formation**

On en redemandait? Il redébarque...

58 Tiger Woods PGA Tour 2003

C'est l'heure du tee! 60 Anarchy Online:

**Notum Wars** Avec les Sex Pistols? 62 Sim City 4

Si la ville m'était contée...

66 Ski Park

Manager 2003 Gamelles en perspective

68 Battle Realms: Winter of the Wolf Pour compléter la collec'

#### SOLUCES

70 Actuces

Le nec plus ultra 72 Mafia

C'EST DÉJÀ PLIÉ.

Suite... et fin!

#### MULTI

80 News

Bien s'accoupler: mode d'emploi

82 Project Entropia Riches et pauvres enfin réunis

84 DAOC: Shrouded Isles L'add-on indispensable

#### SHOPPING

86 Hardware

Un peu de muscu pour PC!

32 Moscou : Russobit

> LA CAMPAGNE DE RUSSIE SELON GEN4.



Ljubljana : Hannibal

ON Y MANGE TRÈS BIEN !



**C&C** Generals

LES CRÉATEURS DU RTS SONT DE RETOUR.

#### PREVIEWS

92 Splinter Cell

THE jeu, tout simplement 98 Praetorians

96 Praetorians

STRus Gamus Maximus

102 The Guild Z'avez raison,

il est curieux...

104 Neocron

Ca sent le becquerel!

106 C&C Generals

Un STR Westwood ?

Le grand retour des vraies valeurs...

110 Impossible

Creatures

T'as pas honte de iouer les

"Docteur Moreau" ?

#### EXTRA

114 Vietcong

Ludocumentaire?

116 Tropico 2 Le pavillon noir

à l'honneur

118 Les Chevalier

de Baphomet 3 :

The Sleeping Dragon

Stobbart reprend du service

CARNET DE BORD

122 Percolator

Sinon, ce serait la rédac en folie...

et nous serions virés !

# RÉSULTATS DU CONCOURS





## And the winner is...

Les voici donc, les gagnants de notre grand concours du n°161 de décembre. Alors, qui sont ces quarante petits veinards, ces gredins qui vont pouvoir faire durer Noël un peu plus longtemps cette année ? Sans plus attendre, voici leurs noms :

# 1° prix : un appareil photo numérique TRUST

Le grand gagnant dans l'histoire, c'est lui. Il a dégainé plus vite que les autres.



#### Jérôme DUPIN

2° au 4° prix : des kits 5.1 TRUST

Pour ces trois ensembles, la bataille fut âpre et la question subsidiaire a coupé quelques têtes. Voici donc les trois personnes amenées à devenir sourdes très prochainement, compte tenu de la puissance de ce lot.



Pascal CARRERE-GEE
François-Xavier BOLLOTTE
Joël GASSER

5° au 9° lot : un joystick TRUST

Ils rêvaient certainement du gros lot. Mais bon, les cinq joysticks leur ont été attribués. Alors, découvrez les noms des heureux élus.



Roland STEUNOU
Patrick BOCHE
Fabien APICELLA
Gaël GARCIN
Morgan LE GUDULEC



Que les autres gagnants se rassurent, ils recevront leurs lots comme les autres, à savoir des exemplaires de Beach Life et Cycling Manager 2.



# COURRIER

# 2003 : l'Odyssée des baffes

APRÈS AVOIR
LAPIDÉ LE
PÈRE NOËL
À COUPS
DE DINDE
AUX MARRONS,
LE TEIGNARD
A PRIS
DE BONNES
RÉSOLUTIONS :
ÊTRE ENCORE
MOINS SYMPA
QUE PAR
LE PASSÉ.
ÇA PROMET...



# Objecteur de console

Salut!

Gen4 est génial, vous devez le savoir alors je ne m'étendrai pas sur le sujet. J'écris en revanche pour pousser un coup de gueule contre les éditeurs de jeux et les fabricants de consoles. Je n'ai rien contre la PS-Box ou la X-Cube 2, mais je trouve assez nul de sortir des jeux en exclusivité pour booster les ventes. Je trouve ça encore plus nul de faire des adaptations PC plutôt minables et tardives pour ne pas faire d'ombre à la plate-forme originale. Ça m'énerve de voir que Vice City n'est toujours pas annoncé sur PC, que les portages de Metal Gear Solid et de Final Fantasy n'ont fait l'objet d'aucun effort et qu'on préfère adapter un vieux Virtua Tennis plutôt que sa suite pour ne pas troubler la fin de vie de la Dreamcast. Pour ces raisons et parce que j'ai un peu l'impression d'être pris en otage par les gens du marketing, je le dis haut et fort : JE N'ACHETERAI PAS DE CONSOLE, PAR ESPRIT DE CONTRADICTION!

Seb

Il fallait que le Che Guevara du jeu vidéo apparaisse et il est apparu ! Il se vendra donc une console de moins dans le monde et l'industrie en sera bouleversée... L'espace d'une minute, les éditeurs et constructeurs auront mauvaise conscience. Il y aura des rumeurs de crack boursier, le Dow Jones sera en chute libre, tout le monde sortira son Prozac... Et l'un d'eux se souviendra d'un document qui traîne. Et les chiffres inscrits sur cette feuille lui remonteront le moral pour trois siècles. Le noble esprit de contradiction ne sera plus qu'une blague qui fera bien rire à la pause-café. Et le Che passera pour Don Quichotte. Pendant ce temps, le Père Noël aura jeté des consoles par les cheminées. Et une voix s'adressera à tous les Seb du monde pour leur dire : "Programmez des émulateurs!". L'un d'eux s'exécutera. Il sera poursuivi en justice jusqu'à ce que la prochaine génération de consoles rende l'affaire obsolète...

#### MORCEAUX CHOISIS

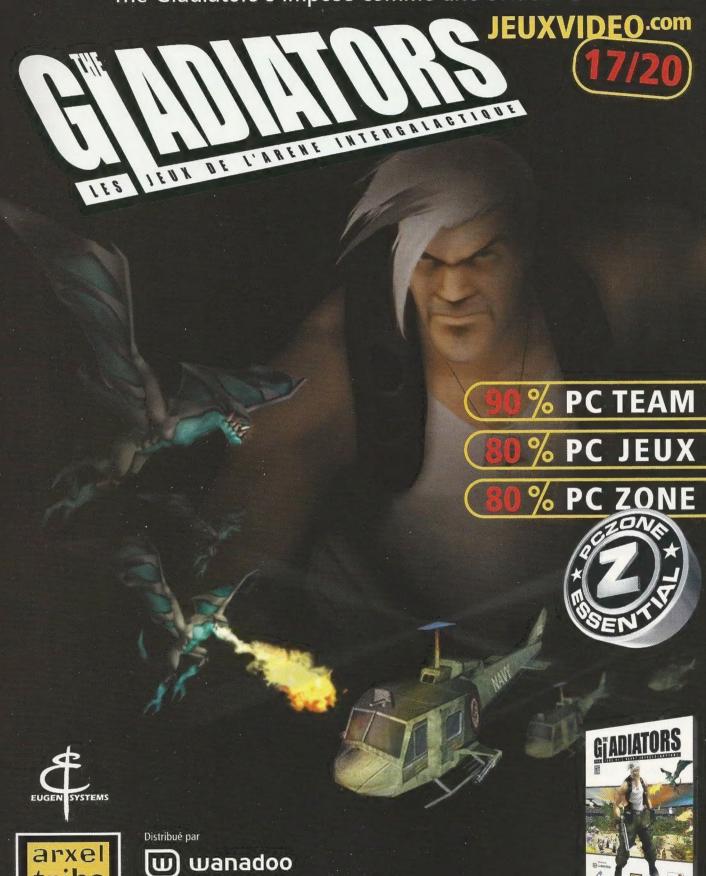
Dans quel langage sont programmés des jeux comme Mafia ou Warcraft III? Les deux ont été réalisés en visual basic et en Logo (pour les routines 3D seulement).

Je n'arrive
pas à terminer
le premier
niveau de
Commandos 2.
N'y aurait-il
pas un bug
au niveau
de l'IA ?
Sans aucun
doute. Alors,
demande
à un proche

doute. Alors, demande à un proche de te patcher au plus vite pour régler le problème. L'expérience a été tentée sur Jérôme et tout le monde est ravi du résultat...

"Tout pousse à jouer encore et encore à The Gladiators.

Eugen Systems réalise un titre frais et jouissif... Si vous aussi, vous cherchez une alternative aux STR traditionnels, The Gladiators s'impose comme une évidence."



http://thegladiators.arxeltribe.com

The Gladiators © 2002 The Arxel Guild - Eugen Systems. Tous droits réservé



# Teignavista.com

Hello la Teigne!

Pourrais-tu me donner quelques bonnes adresses de sites proposant des maps et des skins pour Unreal Tournament 2003 ? Pourrais-tu aussi me conseiller dans l'achat d'un bon joystick pour jouer à Combat Flight Simulator 3 ? Merci.

TMM

Tiens, c'est drôle : ça faisait longtemps qu'un résidu d'humanité ne m'avait pas rappelé que j'étais, devant Google et Altavista, le moteur de recherche le plus exhaustif du monde. Comme c'est toujours flatteur, je m'en vais de ce pas satisfaire ta demande : tu trouveras des maps et des skins pour UT 2003 sur www.faineant.com/jenesaispasmeservir/dun/moteurderecherche.htm. Quant au joystick, je te conseille d'en parler avec un vendeur de Castorama : ces gens-là s'y connaissent très bien en matos, et s'ils pouvaient avoir la bonne idée de te vendre une scie circulaire comme périphérique de contrôle, je suis sûr que ça me ferait des vacances.

# Gastropodes et reliures

Mes hommages, Maître!

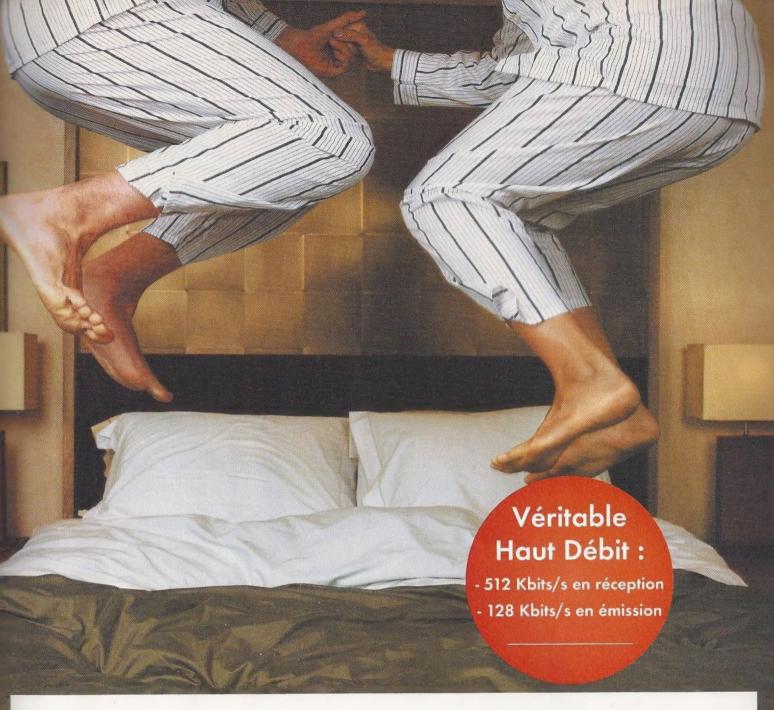
Si j'écris à votre Eminence, c'est pour humblement lui soumettre quelques suggestions concernant le magazine. En dehors du courrier du lecteur qui frise la perfection, il me semble qu'il serait bienvenu de faire des dossiers comparatifs sur des jeux : par exemple, les meilleurs jeux de stratégie ou les meilleurs jeux de rôle, ce qui serait l'occasion de revenir sur quelques excellents jeux sortis précédemment. Je ne doute pas que votre Majesté saura accueillir comme il se doit cette proposition et vous salue bien bas.

#### **Thomas Dupré**

Je dois reconnaître que je n'aime pas les impertinents et qu'il est toujours agréable de recevoir quelques lèche-bottes pour faire des économie de cirage. Mais tu as mis tant de salive à l'ouvrage que j'ai la désagréable impression d'avoir subi les assauts baveux d'un troupeau de gastropodes. Dans ce contexte, ta proposition de dossiers comparatifs me paraît plutôt douteuse. Pour qui lit régulièrement le magazine, ce genre de dossier est surtout un moyen de faire du neuf avec du vieux et la rédaction préfère garder des pages pour des choses plus intéressantes (reportages, interviews, tests...). Maintenant, si tu tiens vraiment à tes dossiers, tu es libre de photocopier tous les Gen4 que tu possèdes et de regrouper les tests par genre : avec de la colle, des ciseaux et quelques vaches, je ne doute pas que tu improviseras des reliures plein cuir qui feront leur petit effet au-dessus de la cheminée à côté de l'intégrale de Barbara Cartland. Alors, heureux ?







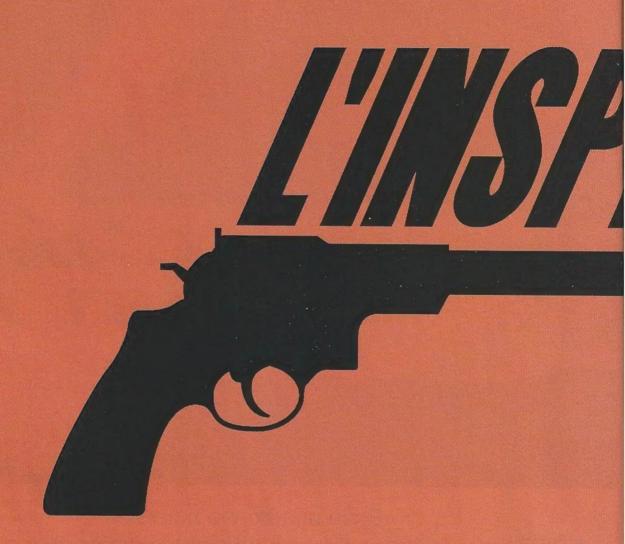
Enfin une bonne nouvelle, FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché

29,99 € TTC modem inclus.

Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée 512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.

Abonnement sur www.free.fr





-50% SUR LE PRIX, PAS SUR LE FILM

# PRICEMINISTER COMMIN

ACHETEZ ET VENDEZ À MOITIÉ PRIX.

Notice Street minds such the edition of principles Are Become on him also Art also are a 1980, and principles of the Charles are the Charles a





# Entraînez-vous, il arrive!

APRÈS AVOIR SCOTCHÉ DES CENTAINES DE MILLIERS DE FANS À LEUR PC. SPORTS INTERACTIVE PEAUFINE L'ENTRAÎNEUR 4 À LONDRES...



1 Le "boss".

Miles Jacobson,

managing director

de SI, pose aux côtés
de ses récompenses

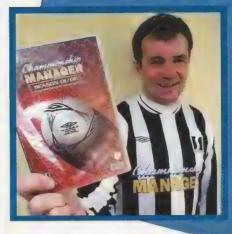
("Manager de l'année"...).

devant leur Gen4.

#### Ray Houghton, top crédibilité

Après avoir travaillé avec Guy Roux et Arsène Wenger, SI Games s'est attaché les services d'une légende.





Peu connu en France, Ray Houghton est une légende outre-Manche. Nul doute que son apport va parfaire le réalisme déjà poussé du jeu. Dans divers domaines. d'ailleurs. En effet, cet Irlandais a joué à Liverpool dans les années 80, avant de devenir successivement agent, entraîneur puis consultant pour plusieurs médias. Autant dire que le bonhomme connaît son affaire. Il apportera une certaine légitimité à la série. Il a notamment participé à l'élaboration des tactiques.



Entraîneur (Championship Manager en VO) n'est pas un titre comme les autres. Pour certaines mauvaises langues, ce serait une extension du tableur Excel. Mais à l'inverse, les fans de management lui vouent un véritable culte, parfois au détriment de leur vie privée. L'an dernier, en Angleterre, trois divorces ont été prononcés à cause de cette série qui a vu le jour il y a déjà une décennie.

"Ceux qui ne nous aiment pas peuvent dire ce qu'ils veulent, nous n'en avons rien à faire, martèle Miles Jacobson, le managing director de Sports Interactive. Donnez-leur des guns ou des ogres, et ils seront contents! Nous, ce n'est pas notre créneau. A travers le monde, des centaines de milliers de gens éprouvent autant de plaisir à

LE PRÉCÉDENT VOLET

A CAUSÉ 3 DIVORCES

jouer à l'Entraîneur que nous en avons à le faire. Et seul leur avis nous intéresse." Le dernier opus s'est d'ailleurs vendu à un demi-million d'exemplaires, ce

qui lui a valu le titre de Manager de l'année...

Fin février, ils seront sûrement nombreux à camper devant les magasins de jeux vidéo, comme lors de la sortie des précédents volets. Et une fois n'est pas coutume, les "Frenchies" n'attendront pas des mois avant de

pouvoir se le procurer en France. "On espère pouvoir synchroniser une sortie mondiale, reprend Miles Jacobson. J'espère sincèrement que ce sera possible, car mon but est de ne décevoir aucun fan." Au pire, vous n'aurez que quelques jours à patienter. Au mieux, trois heures... via l'Eurostar.

Pour absolument tout connaître

d'un des titres les plus attendus du moment, nous nous sommes rendus dans les locaux de

SI Games, à Londres. Une traversée sous la Manche, à quelques lieues sous la mer.





LA RETRANSMISSION

LAISSE LIBRE COURS

À L'IMAGINATION !

DES RENCONTRES

Une expédition mouvementée dans le métro londonien, presque au centre de la terre. Un dernier trajet en bus, car mieux vaut éviter de prendre le volant quand on est habitué à rouler à droite. Et voilà!

Un PC nous attend, CM4 est déjà lancé. La classe! Pas

de doute : l'équipe sait recevoir, bien que le dernier "build" ne soit pas encore très stable, ce qui explique en partie le retard. Première nouveauté : le nombre de championnats disponibles. Il y en a 30 (contre 26 pour

la version 2001-2002). Du coup, la base de données est bien plus riche: 250 000 joueurs sont précisément détaillés, alors qu'ils n'étaient que 100 000 par le passé.

L'interface, très fonctionnelle, n'a pas été chamboulée, bien que divers modèles novateurs (voire "high tech") aient été envisagés. Pour les vieux de la vieille, la prise en main ne sera pas délicate, même s'il faudra se débarrasser de ses habitudes ancestrales. Ainsi, le bouton "Action", tant utilisé, est situé en bas à droite de l'écran. Juste un coup à prendre.

En revanche, les possibilités sont plus nombreuses.

Hormis les traditionnelles options (reléguer en Réserve, promouvoir en équipe Première, fixer le statut, sanctionner, comparer...), le système de notes apparu récemment a été peaufiné. Mais ceci n'est qu'un détail. Appréciable certes,

mais insignifiant comparé aux nombreux autres aménagements.

La fiche signalétique des joueurs est plus complète. Grâce notamment à l'apparition d'un niveau de "bonheur" (résultats du club, perfs personnelles, attitude du coach, promesses non

tenues, contacts avec les autres clubs, relations aux médias...) et l'explication du niveau de "forme" vous donnant des indices sur la marche à suivre.

Mais ici, la grande innovation concerne les matches. Désormais, outre le mythique "mode texte", vous pouvez suivre la rencontre (soit dans son intégralité, soit les meilleurs moments) grâce à un tout nouveau moteur en 2D. "Non, c'est tout en 3D, rectifie Miles Jacobson. Ok, on ne voit que des petits points qui évoluent sur un rectangle vert, mais on peut apprécier le relief, sur une longue transversale ou un centre aérien." Le procédé peut paraître

Lultima jeu de stratégie temps réel dans l'espace



Infiniment beau Infiniment dangereux...



шшш.о-г-b.сот





N O B L L S www.nobilis-france.com





# VENEME

### L'ENTRAÎNEUR 4



1 "Two For two". Joe O'Reilly est lead tester sur CM4. Et ça se voit... Il joue deux parties en même temps! 2 "Ghostbusters". Voici les testeurs à l'œuvre... Ils sont là pour dénicher les buas et les rectifier avant la sortie. fin février.





#### 30 pays et... 250 000 joueurs

La version 2001-2002 ne proposalt que 25 championnats et 100 000 joueurs

St was water entanner votre camera illine un pent club de Deuxièrne Division en Corée, c'est possible ! Même si rien n'est définité pour l'instant, L'Entraineu sevrait proposer une base se données d'environ 250 000 joueurs rech et les championnats de 35 pay différents. Reprinez voire souffe car en voici la fiste Argentine, Australie, Autrobe, Bekgloue, Bréal, Croat République tabeque, Darwittark, Augistern, Fisbandi-France, Allertagne, Gréce, Pays-Bas, Irlance, Italie, Japon, Irlanda du Nord, Horvège, Pologra, Portugu-Fussie, Ecosse, Afrique du Sud, Corée, Espages, Sueda, Turquie, Etate-Unit, Youroslavio.



Les négociations. Elles sont bien plus complètes qu'avant (clauses, primes...).



L'Entrainement, il existe desormais une vingtaine de séances bien distinctes. Impressionnant, n'est-ce pas ?

DES SURPRISES

APRÈS VINGT ANS I



La star. Voici les attributs de Zidans.

archaïque à côté de LFP Manager (qui utilise le moteur de FIFA), mais l'équipe de développement n'a pas été convaincue par

des retransmissions aussi visuelles. "Nous lui préférons ce système car il laisse libre cours à votre imagination," Ce qui n'est pas plus mal...

Par ailleurs, tactiques et entraînements ont été revus et corrigés avec succès. Il sera possible de mettre au point sa propre tactique jusqu'au moindre détail, chaque joueur pouvant se voir attribuer une tonne de responsabilités et imposer les grandes lignes de son jeu. Bien sûr, vous pourrez laisser cette tâche complexe à un de vos adjoints, tout comme le planning de tous les entraînements, aujourd'hui très complets (une bonne douzaine de séances distinctes sont programmables).

L'intervention de Ray Houghton, ancien joueur de Liverpool et tactical advisor sur CM4, se ressent aussi sur le comportement des agents et des médias, le Britannique ayant travaillé dans tous les corps de métier composant le microcosme du football. "Après avoir joué vingt saisons, se

félicite Miles Jacobson, il vous arrivera encore d'être surpris par des événements !" En revanche, certaines rumeurs (crach d'avion avant un match de coupe d'Europe, accident de voiture mortel pour

votre star, retraite anticipée d'un espoir de 21 ans...) ne seront ni confirmées... ni démenties. "On peut juste dire que, contrairement à d'autres ieux du genre (LFP), la vie privée des joueurs sera préservée. Ni femme ni enfants ! Nous, nous n'allons pas plagier les Sims !"

Bref, il s'agit plus d'évolution que de révolution... Cependant, la base étant déjà exceptionnelle, il n'y avait pas lieu de tout changer. Reste à savoir si ça tournera sur vos machines (1 Ghz et 64 Mo). Pour l'heure, les testeurs, dirigés par Joe O'Reilly, s'attachent à gommer tous les bugs du jeu. Pour une sortie triomphale!

Socrates

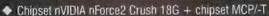
ÉDITEUR : Eidos

DÉVELOPPEUR: Sports Interactive

GENRE: Gestion

SORTIE: Fin février 2003 SITE INTERNET: www.eidos.fr





- Support des CPU AMD Athlon/XP et Duron FSB 200/266/333 MHz (DDR)
- Moniteur Hardware pour contrôler tout le système
- Support des lecteurs Smart Card.
- Possibilité d'ajustement du Vcore, Vmem et de l'AGP Vddg pour une meilleure compatibilité système
- Interface VGA hautes performances intégrée
- Interface AGP 8X supplémentaire pour les dernières cartes graphiques 3D
- Interface son 6 canaux AC'97 intégrée
- Contrôleur USB2.0 avec deux ports USB2.0 sur la carte
- Support du nView (deux affichages indépendants, un CRT, l'autre ERT/TV) (DVI Optionnel) 2 ports Ultra ATA133 IDE
- ◆ Interface LAN 10/100Mbps intégrée
- Support de l'IEEE1394 (Optionnel)

(Option)





























Version K7NCR18D Dolby Digital & IEEE1394 en standard

\_eadtek® We Make Dreams a Reality

DISTRIBUÉ PAR

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

OREX TECHNOLOGIES FRANCES,A TEL.: 01 41 47 67 67 FAX: 01 47 94 34 70 - www.morextech.com



# ur, dur d'être

LUIS FERNANDEZ, MANAGER DU PSG, RÉVÈLE QUELQUES AU SEIN D'UN GRAND CLUB DE FOOT. UNE RÉALITÉ DONT

### INTERVIEW



Luis Fernandez.

Gen4: Connaissez-vous la série l'Entraîneur, dont le quatrième volet devrait sortir fin février? Luis Fernandez: Personnellement, je n'y ai jamais joué. Jouer, c'est se vider l'esprit, et non revivre tout ce qu'on a fait au bureau. Mais je pense que mes enfants (qui ont à peu près l'âge des lecteurs de Gen4) le connaissent.

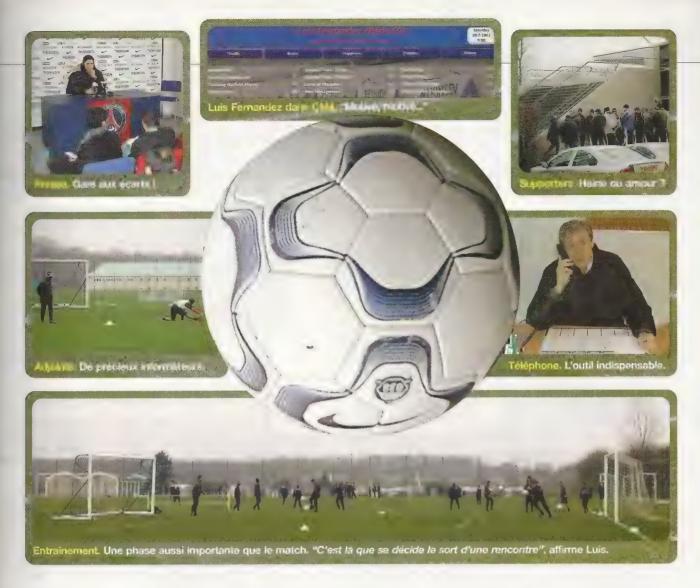
Gen4: En France, il y a 60 millions Manager du PSG. d'entraîneurs... Un tel jeu peut-il faire prendre conscience à ceux qui ont la critique facile de la spécificité et de la difficulté de votre métier ? Luis Fernandez: Etre entraîneur, c'est comme diriger une entreprise, occuper un poste à responsabilités dans quelque domaine que ce soit... Nous devons prendre des décisions, en sachant qu'elles ne feront pas que des heureux et que parfois, elles resteront incomprises. En tant que manager d'un club de foot, je dois gérer une équipe non seulement de joueurs, mais aussi d'hommes. Le problème, c'est que nous sommes souvent jugés sur 90 minutes. Seul le résultat compte

aux yeux des spectateurs, alors que le match est l'aboutissement d'une semaine de travail, avec des entraînements quotidiens. de multiples discussions...

Gen4 : Quel est l'aspect de votre

travail que vous préférez? Luis Fernandez: La victoire, bien sûr, mais aussi ce qu'elle génère. Pendant un match, on ressent des sensations extrêmes. Mais par la suite, un climat de confiance s'installe, et l'ambiance est exceptionnelle... Travailler dans ces conditions devient un plaisir. Gen4 : Et ce qui vous déplaît ?

Luis Fernandez: Lorsque j'étais joueur, il m'arrivait de dire que, si je devenais entraîneur un jour,



# entraîneur!

FACETTES DU MÉTIER OBSCUR ET INGRAT D'ENTRAÎNEUR L'ENTRAÎNEUR S'APPROCHE À CHAQUE NOUVEL OPUS...

je ne ferais pas aux joueurs ce que je ne voulais pas qu'on me fasse pendant ma carrière. Malheureusement, ce n'est pas possible. Même si nous sommes des professionnels, on ne peut pas négliger les sentiments. Rien n'est plus dur pour un footballeur d'apprendre qu'il ne jouera pas. Alors je passe énormément de temps avec ceux qui jouent rarement, pour les rassurer... Gen4: Ce jeu est réputé pour son réalisme (pression des supporters, états d'âme des joueurs, relations aux médias, intervention des agents...). Y a-t-il un aspect de ce métier qui ne pourra jamais être retranscrit dans un jeu vidéo?

Luis Fernandez: Sur le plan affectif, nous tissons des liens très forts... Il me paraît impossible d'intégrer dans un jeu le côté sentimental de ce métier. On ne peut pas s'attacher à un joueur virtuel comme à un homme réel. Par ailleurs, dans ce type de jeu, tout est très clair, honnête... Si on vous vire, c'est que vous avez été mauvais, et non pas que votre tête ne revient pas un mec, ou qu'un autre veut vous piquer la place. Il n'y a aucune tentative de déstabilisation sournoise.

Gen4: Utilisez-vous l'informatique dans le cadre de votre travail? Luis Fernandez: Oui, il faut vivre avec son temps. Notamment pour les stats des équipes, des joueurs... Même si j'y jette un œil de temps en temps, je ne suis pas un fan des stats. On peut leur faire dire n'importe quoi. "Tel joueur n'a pas perdu un ballon", oui mais il n'a fait que des passes à son gardien. "Tel autre n'en a réussi qu'une seule dans le match", oui mais il a pris des risques en cherchant à chaque fois ses attaquants. Tout n'est qu'une question d'interprétation! Gen4: Et vous jouez aux jeux vidéo? Luis Fernandez: Non, jamais. Mes enfants sont certainement beaucoup plus forts que moi dans ce domaine. Et comme je n'aime pas perdre...

# Pour les fauchés d'après Noël...

VOUS AVEZ ÉTÉ TRÈS NOMBREUX [ENFIN... 4] À NOUS REPROCHER D'AVOIR BRADÉ SIX TITRES DE QUALITÉ DANS UNE BRÈVE DE 12 LIGNES. QUE VOULEZ-VOUS ? BRADER. C'EST UN PEU L'OBJECTIF DE CETTE RUBRIQUE. ALORS CETTE FOIS, ON LES DÉTAILLE!

as grand-chose à se mettre sous la dent ce mois-ci. Les éditeurs semblent avoir compris que les jeux à prix réduits et ceux en première exclusivité ne sont pas deux marchés concurrentiels. Il suffit d'aller sur le forum de *Gen4* (www.gen4pc.com) pour s'en rendre compte. A Noël, on y trouve plein d'annonces pour faire bosser le barbu en rouge. Mais après... Le grand calme! Sur les deux marchés. Vivement le mois prochain... même si d'excellentes compilations voient le jour dans ces pages.

### Un genre, une couleur

ACTION 
AVENTURE 
GESTION 
JEU DE RÔLE

SIMULATION SPORT STRATEGIE AUTRES

#### Roller Coaster Tycoon

#### RÉDUCTION À L'ENTRÉE

RCT reprend les principes de Theme Park en les poussant un peu plus loin. On gère un parc d'attractions dont les plus belles sont les "grands 8". Vous pouvez placer

des manèges déjà existant ou

en créer de nouveaux, si possible originaux et riches en sensations fortes. Mais entre la poussée d'adrénaline et l'envie de vomir, l'équilibre est fragile. Les mécanismes sont bien ficelés, et le côté gestion est complet.

Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible

±15€

#### Cluedo Chronicles

#### ADAPTATION SYMPA DU JEU DE PLATEAU



Son principal intérêt réside cependant dans ses graphismes très impressionnants. Les principes du jeu restent les mêmes. Le prix est de 15 euros.

Le prix est de 15 euros.
Autrement dit,
c'est moins cher
que l'édition plateau.
Alors, pourquoi
s'en priver ?

Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible

±15€

#### 817 Flying Fortress mighty 8th

#### COMME UN AVION SANS BUDGET

De la simu pure et dure. Quasiment réservée à ceux qui ont déjà piloté une forteresse volante. Il permet d'occuper tous les postes de ce type d'avion, du pilote



au mitrailleur.
A vous de répartir
vos hommes en
fonction de leurs
compétences.
Les graphismes
sont, quant à eux,
magnifiques.

Editeur : Infogrames
Date de sortie : disponible

±15€



#### Star Wars experience

#### LA FORCE DES PRIX EST AVEC NOUS

Dans cette compilation, du très bon...
et du très mauvais. Débarrassons-nous donc
tres vite de Star Wars: La Menace Fantôme,
adaptation du film du même nom. C'est un mixe
aventure et d'action, mais la réalisation est
ceclorable et, au final, on s'ennuie ferme. Pas
encore convaincu? On peut incarner Jar Jar.
voilà! Tiré du même film, mais nettement mieux
réalisé: Racer. On se lance dans de folles
courses de modules, en incarnant tous les
personnages. Y compris l'immonde Sebulba.
L'impression de vitesse est saisissante, et on
peut rejouer à peu près toutes les scènes du
film. Force Commander a été très critiqué,

ceut-être un peu - àtivement. \_a maniabilité etait certes un peu foireuse (interface prenant à peu près la moitié de écran), mais la stratégie était c en pensée. Star Wars: Rogue Squadron résolution pour année prochaine : penser à créer un raccourci clavier genre F11 = Star

prendre les commandes des vaisseaux mythiques de la trilogie. Bien plus difficile que son prédécesseur (Shadows of the Empire), il était cependant plus intéressant. En effet, on y trouve aucune mission FPS. Terminons par le meilleur: Dark Forces II et son add-on. Sans doute les meilleurs jeux Lucas de ces dernières années. Deux FPS, avec une superbe ambiance. Le plus intéressant, c'est que l'on peut passer du côté obscur de la force. Plusieurs fins sont donc possibles. Des heures de jeu en perspective!





NEWS :

#### ERRATUM

Le mois demier, nous annoscions in coffret Respect à 15 euros. En fait, il est à 75 euros. Fetile boulette de 50 euros, rien de bien grave. La faute revient à notre maquettiste. Lorsqu'on l'aura déteché, il vois remboursers.

Editeur : Ubi Soft Date de sortie : disponible

±50€

#### Civilisation II

Nars) propose de

#### JE VOUS BRADE LA PLANÈTE

Le chef-d'œuvre de Sid Meier. Enfin, l'un de ses chefs-d'œuvre puisque le monsieur se contente depuis quelques années de nous servir la

même soupe. Mais c'est toujours aussi ntéressant. Pour les extra-terrestres qui ne connaîtraient pas le principe, il s'agit de mener une civilisation de l'âge de pierre usqu'à la conquête spatiale...

Editeur : Infogrames

Date de sortie : disponible



BEST OF

TVILIZATION

#### Battle realms Pack Collector

#### PAQUET IMPÉRIAL...

Une incontestable réussite! Ce jeu de stratégie en temps réel se déroule dans le Japon médiéval. Graphiquement, c'est splendide, très coloré et varié. Les animations des

persos sont nombreuses, les unités peuvent être améliorées et le déroulement n'est pas linéaire. Avec ce pack Collector, vous avez le add-on Winter of the Wolf en prime (un clan, 11 nouvelles missions et 30 multi en plus).

Editeur : Ubi Soft Date de sortie : disponible





NEWS

DE MAIN

EN MAIN

Desperados est

maintenant dispo

dans la collection

Best of, chez

Infogrames.

Le prix est toujours le même: 15 euros.



STRATÉGIE AUTRES



#### Ghost Recon Gold Edition

#### SOLDES POUR UNE SOLDE

Ce titre fut celui qui enterra Rogue Spear. Bon, à vrai dire, ce n'est pas le même genre. Le moteur a été repensé du début à la fin. On évolue de jour comme de nuit dans des niveaux gigantesques. Et en toute discrétion! Heureusement, il est possible de sauvegarder en cours de partie. Le mode Multi peut proposer des parties à...36. Pourquoi Gold Edition ? Parce que le pack est fourni avec Desert Siege, un des add-ons. Cependant, il est assez décevant. Son seul intérêt réside dans huit nouvelles missions.

Editeur : Ubi Soft Date de sortie : disponible



#### M6 Compilation

#### L'ÉCLECTIQUE SUPER VALABLE !

#### Attention, ça fait très mal. Cette compil' est vendue au prix d'un jeu normal.

Il y en a neuf, et pas des moindres. FIFA 2001 est une valeur sûre du football, bien que la dernière version lui soit nettement supérieure. On oubliera bien vite Taxi 2, mais Need for Speed Porsche 2000 est une réussite dans la digne lignée des NFS. Rainbow Six Rogue Spear s'avère l'un des meilleurs de la série. Rally Championship 2002 est intéressant, sans plus. Tomb Raider: Sur les traces de Lara Croft ne dément la réputation de cette série à succès. Et attention, parce que la suite fait très mal. Sim City 3000 vous permettra de vous remettre dans le bain avant d'attaquer le quatrième opus. Rappelons que Sim City 3000 reste l'un des jeux les plus populaires de ces dernières années. Si une durée de vie assez courte vous effraye, sachez qu'il est possible de "down loader" quelque 36 000 buildings et 9 000 villes sur le site officiel. Continuons les festivités ! Deus Ex. On ne présente plus le meilleur jeu d'Action/Aventure du monde. Terminons avec un autre petit jeu. Commandos 2. Une compilation de grande classe!



Editeur : Ubi Soft Date de sortie : disponible

## Les indispensables de A à Z

Parmi l'actualité, nous avons nos chouchous C'est aussi le cas pour la Classe Eco. Voici le tableau récapitulatif des jeux à posséder...

tableau recapitulatir des Jeux a posseder			
ACTION PACK (1)	Compilation	Microsoft	38 €
ALICE CLASSICS	Action FPS	Electronic Arts	15 €
ARCANUM	Rôle	Vivendi	ু 15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Rôle	Virgin	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Stratégie	Vivendi	30 €
CIVILIZATION: CALL TO POWER	Gestion	Activision	15 €
COMMANDOS: L'INTÉGRALE (3)	Stratégie	¿ Eidos	49 €
DESPERADOS	Stratégie	Infogrames	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Stratégle	Electronic Arts	§ 15 €
GANGSTERS 2	Gestion	Eidos	15 €
GRAND PRIX 3	<ul> <li>Simulation ;</li> </ul>	Infogrames	<b>∂</b> 15 €
GROUND CONTROL	Stratégie	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (4)	Action FPS	Vivendi	30 €
HITMAN	Action	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Stratégie	Vivendi	. 15 €
CEWIND DALE + HEART OF WINTER	Rôle	Virgin	. 15 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (5)	Compilation	Ubi Soft	ुँ 60 €
MAX PAYNE	Action	Take 2	15 €
MOTOCROSS MADNESS 2	Sport	Ubi Soft	15 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Action FPS	Vivendi	: 15 €
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Aventure	infogrames	8 €
PLANESCAPE TORMENT	Rôle	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Action FPS	Eidos	15 €
RIVEN	Aventure	Ubi Soft	15 €
SETTLERS IV	Gestion	Ubi Soft	15 €
8IM CITY 3000	Gestion	Electronic Arts	15 €
STARTOPIA	Gestion	Eidos	15 €
STRONGHOLD	Gestion	Take 2	15 €
THRONE OF DARKNESS	Action	Vivendi	15 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Sport	Activision	15 €
TOTAL ANNIHILATION	Stratégie	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (6)	Compil. FPS	Infogrames	20 €
ZEUS	Gestion	Vivendi	15 €

PRIX MOYEN CONSTATÉ. ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

- (1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
- (2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II: B.net Edition.
- (3) Commandos, Le Sens du devoir, Commandos II.
- (4) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
- (5) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter,
- Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
- (6) Unreal, Unreal Tournament et Unreal: Mission Pack.



± 10°





#### PRIX EN DÉRAPAGE

La tendance est au jeux de rallye doté de graphismes somptueux mais péchant par un gameplay indigent.

gameplay indigent.

Rally 2, c'est
exactement l'inverse.

''algré son côté
realiste, la prise en
main est immédiate.

''alheureusement,
es graphismes en
casse résolution
re sont pas à la
rauteur. Cependant,
ce défaut rédhibitoire



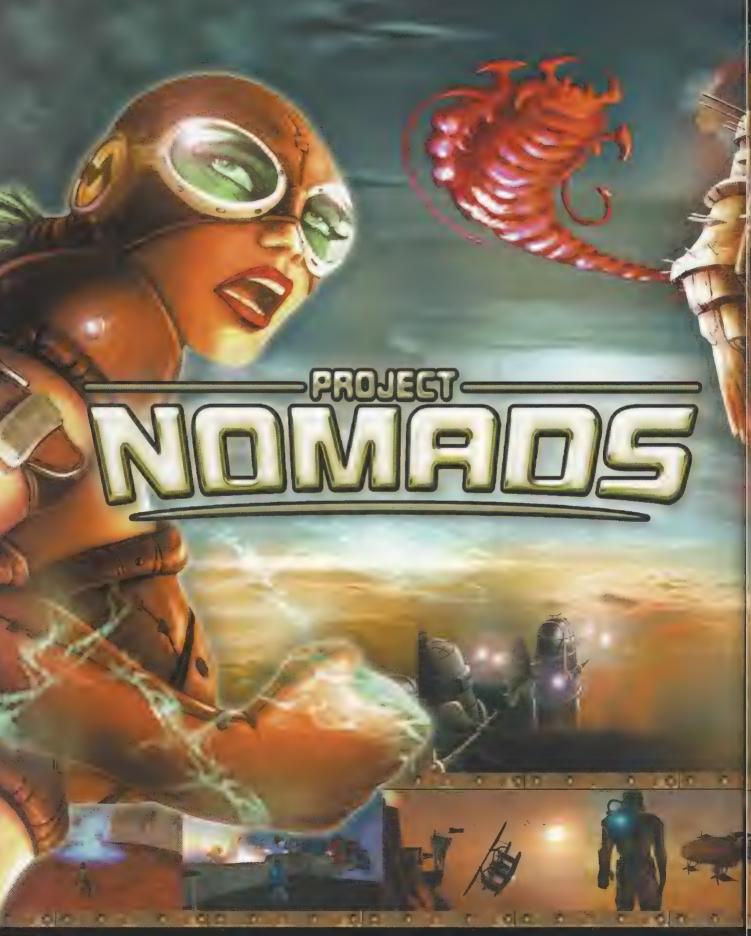
à l'heure actuelle ne nuit pas au plaisir de jeu. Tès, très fun.

Editeur : Infogrames

Date de sortie : disponible

±15€

JOUEZ A L'INCROYABLE



Démo, infos et communauté sur : www.nomadsfrance.com



REPORTAGE ACTUALITES

TEST

MULTI

PREVIEW

HANNIBAL

HANNIBAL. ON LE SAIT. A BEAUCOUP VOYAGÉ. SES ACTES ONT MARQUÉ LES ENDROITS OÙ IL EST PASSÉ : FLORENCE. BALTIMORE. MAIS C'EST LJUBLJANA QUE NOUS AVONS RENCONTRÉ SON CLONE. VIRTUEL!

# 





HANNIBAL N'A PAS

LA MÊME NOTION

DU BIEN ET DU MAL.

près les romans et les films, voici le jeu reprenant la quasi-totalité des héros de Thomas Harris. C'est un FPS des plus atypiques, évidemment. Comment transposer cet univers dans un monde de pixels ? Il convient de présenter la personna-

lité d'Hannibal pour comprendre la difficulté de la tâche. Ce personnage fut le serial killer le plus violent des Etats-Unis. Mais, paradoxalement, le plus raffiné, le plus cultivé aussi. Il ne se contentait pas

de tuer, il mettait également ses crimes en scène pour se consacrer à son hobby : le cannibalisme.

Avant d'être un assassin, Hannibal est psy. De par sa profession, il connaît très bien le corps et l'esprit humain. C'est un peu comme s'il lisait dans les pensées des gens. Mais il se démarque de ses chers confrères en lisant aussi dans leurs entrailles. Il connaît la veine fatale qui fera pisser le sang de sa victime. Chaque crime est un tableau, de Géricault, de préférence, ou de Botticelli – rapport à Dante – dont la signature, inimitable, est Hannibal.

La question est : monstre ou pas ? Après avoir vu un

des films, il est impossible de rester de marbre. Le lendemain, à tête reposée, on dira monstre. Le jour d'après, on dira fou, en ayant tout de même le sentiment d'être à côté de la plaque.

De toute évidence, il n'a pas la même notion du bien et du mal que nous, et semble dégagé de ces broutilles. Même si on sent confusément qu'il aime Clarice Starling. Elle, c'est un jeune agent du FBI. Afin de mettre hors d'état de nuire Buffalo Bill, un tueur en série, elle fréquente Hannibal dans la prison de Baltimore. Celui-ci lui dévoile

### HANNIBAL

petit à petit le mode de fonctionnement de Buffalo Bill. Clarice étant un tireur d'élite, c'est un bon point de départ pour un FPS. Mais le jeu ne saurait se résoudre simplement d'une balle de 9 mm en pleine tête. Il nécessite également un duel psychologique, deux fortes personnalités, et un background solide.

Pour en savoir plus, nous avons rencontré de nombreux protagonistes travaillant actuellement sur ce projet. Ça s'annonce très alléchant mais, dans ce genre de reportage, mieux vaut éviter le vocabulaire culinaire. Laissons-nous plutôt tenter par un autre péché, l'envie. L'envie d'en savoir plus. Dans l'univers parfaitement reconstitué de Thomas Harris, vous incarnez donc Clarice, de manière brutale ou tout en finesse selon les niveaux. Il y a des passages secrets qui permettent d'éviter de traverser certaines salles et, par conséquent, de faire de mauvaises rencontres.

Les niveaux s'avèrent tous très fidèles aux films. C'est d'ailleurs en étudiant bien ces derniers que les *level designers* se sont aperçus d'une anomalie : dans la cellule de Lecter, il

n'y a pas d'ouverture, seulement un petit passage pour lui donner de la nourriture. Donc, soit Hannibal a beaucoup maigri à une époque de sa vie, soit la vitre a été construite après son incarcération! Et ceux qui connaissent ce tueur savent qu'il n'est pas le sujet le plus simple à maîtriser.

Ce n'est pas uniquement l'univers graphique qui est fidèle, mais aussi la trame de l'histoire et l'ambiance. Difficile de faire plus pesant. Clarice subit en effet un certain stress. S'il devient trop important, elle perd un peu les pédales. Son champ de vision se déforme, la musique devient étrange, les têtes des ennemis paraissent plus "animales". Tout contribue à installer un climat de terreur. Ce sera donc à vous de garder votre sang-froid. Ce stress peut être la résultante de plusieurs facteurs. Si on se blesse ou si quelqu'un est tué, il monte en flèche.

De prime abord, le jeu semble assez éloigné des films. Quel est donc le lien ? Face à ces interrogations, Diego Zanco, un des boss d'Arxel Tribe, nous parle alors du jeu. "Hannibal ne sera pas qu'une adaptation. On en apprendra





# RENCONTRE

はなるなりのでは、日本の

HANNIBAL

# terview Philippe Girou Le scémario

Sur ce projet hors du commun,sa tâche consiste à respecter la licence et à préserver une certaine cohérence par rapport aux œuvres originales, en gardant à l'esprit les contraintes techniques. Ce n'est pas une mince affaire...

# Gen 4 : Quels différences et points communs y a-t-il entre l'écriture d'un jeu vidéo et celle d'un film?

Philippe Girou: Dans les deux cas, il s'agit de trouver un concept original, une idée de base. On commence donc par une sorte de cahier des charges. Dans les jeux vidéo, il faut tout de suite prendre en compte les contraintes techniques et comprendre les spécificités du moteur. Quand celui-ci est limité, on utilise des artifices, comme des cinématiques. Dans ce cas, au final, ça ressemble à un produit multimédia, mais pas à un ieu. Mais quand on compare un script de film et celui d'un jeu, les deux se ressemblent. Les scénarios de jeu sont cependant plus longs, car on détaille toutes les possibilités du joueur.

### Gen 4: Un moteur peut-il enrichir les scénarios?

PG: Ça dépend. Dans un jeu d'aventure, tout est écrit au début et rien ne bouge. Dans le cas d'un jeu de rôle, l'histoire est en perpétuelle évolution et on peut y ajouter une quête à la dernière minute.

## Gen 4 : Comment le scénariste travaille-t-il avec les autres ?

PG: Au début, c'est un travail solitaire. Mais il faut communiquer avec la partie technique pour comprendre le moteur. En fait,

le level design commence dès la phase d'écriture. Il faut trouver un angle d'attaque pour coller le moteur au scénario. J'ai commencé à picorer dans les trois romans, mais ce n'est pas une adaptation. Il faut admettre que l'univers de Harris ne convenait pas tout à fait au moteur. Mais il y a un avantage : les gens ne vont pas avoir l'impression de revoir le film. Je me suis servi des fissures laissées dans les livres.

### Gen 4 : Quelles furent les contraintes de la licence ?

PG: Lecter est un ange tentateur. Au niveau du phrasé, la contrainte était énorme. J'espère que les localisations seront réussies...

#### Gen 4: Peut-on passer outre la présentation des personnages dans la mesure où on les connaît déjà?

PG: Non, on se doit de rappeler le background. On ne peut pas s'adresser qu'aux fans, il faut penser à ceux qui n'ont pas vu les films ou lu les romans. Mon souhait serait qu'ils découvrent l'œuvre grâce au jeu.

par exemple davantage sur les rapports en Clarice et Hannibal que dans les films. On apporte même des éléments inclus dans les livres mais non référencés dans les films. Sans oublier d'autres données, complètement originales. Les clins d'œil aux films et aux livres seront bien sûr présents dans les séquences cinématiques, mais également dans le jeu". C'est d'ailleurs ce qui donne à ce FPS ses lettres de noblesse.

Pour se démarquer du genre, des indices doivent être disséminés dans les niveaux. Diego nous parle également de l'interface. Et là, force est de constater que l'univers d'Hannibal peut rejaillir de la façon la plus intelligente possible. Clarice aura en effet tout un ensemble d'outils à sa disposition. Par exemple, son téléphone portable lui permettra de joindre le QG par exemple. Elle pourra également récupérer les données du satellite GPS et recevoir des

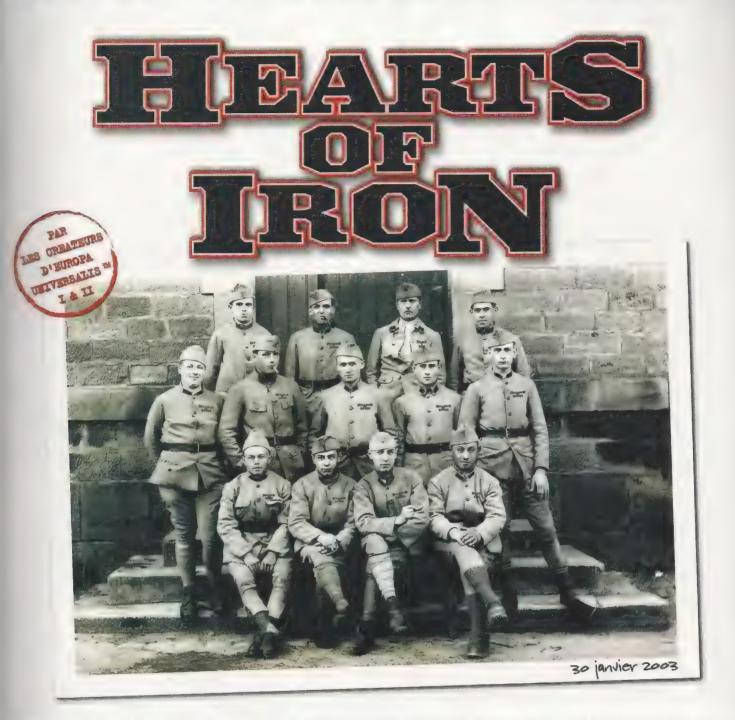
instructions de ses supérieurs. L'agent Starling possède également un appareil photo. Elle peut donc photographier des détails, les transmettre au bureau qui les analysera pour lui livrer des informations supplémentaires sur la mission en cours. Ce sera l'occasion d'accomplir des objectifs secondaires.

Ainsi, le côté enquête policière n'est pas laissé de côté. Mais on peut toujours, quelle que soit la mission, orienter son jeu vers l'action, arme au poing, ou vers la furtivité, tout en finesse. On gère la progression de Clarice comme bon nous semble. Au Fish Market, par exemple, elle pourra aider ses collègues, ou pas ! La production est pour le

moment axée sur le *level design*. L'assemblage de l'interface, des événements et du reste est prévu pour plus tard. Il n'empêche que sur le papier, et d'après les objectifs fixés par Arxel Tribe, tout ça s'avère très attirant. Et accessoirement, ce titre mettra en scène une des rencontres virtuelles les plus ambitieuses : celle de Clarice et d'Hannibal.

Léo de Urlevan

# QUOI DE PLUS REEL QUE L'HISTOIRE?



# DANS 50 ANS ON OUVRIRA UN CLUB DES ANCIENS COMBATTANTS!

















32

PREVIEW

AC A65ASS



DEUX PROJETS DE

ET HOMEPLANET!

TAILLE : NEURO

epuis le premier Cossacks des Ukrainiens de GSC, les yeux se tournent de plus en plus vers l'Est, d'où pourraient bien venir les futurs hits si on se réfère au a potentiel de ces programmeurs venus du froid.

Graphismes photoréalistes, moteurs 3D à faire pâlir les développeurs cocidentaux, gameplays alléchants... oilà ce qui se profile à l'horizon! Pour e moment, cinq développeurs travaillent avec Russobit: GSC, Burut, Boolat, Deep Shadows et Revolt Games. Nous ne parlerons pas du premier car

Léo a déjà amplement couvert le sujet le mois dernier, et l'actualité des autres studios est tout aussi fournie. D'autant plus que nous avons eu le loisir de visiter Revolt Games afin de voir Homeplanet, le titre qu'ils s'apprêtent à sortir.

Située dans une usine désaffectée où il faut montrer patte blanche avant d'entrer, puis taper un code secret pour que la porte du studio s'ouvre, l'équipe de développement planchait sur deux projets : Homeplanet et Neuro. Le second

étant encore top secret, nous avons toutefois pu essayer leur simulation spatiale futuriste. Les graphismes et les effets de lumière sont de toute beauté. Quant au moteur 3D, il permet d'afficher de nombreux vaisseaux à l'écran sans

saccade. Et si, de prime abord, le jeu res-

semble à un classique du genre, il faut se familiariser avec le gameplay pour comprendre que le côté fun a été privilégié... Mais sans que le réalisme n'en pâtisse. Un exploit rendu possible grâce à un système physique newtonien.

# EXCLUSIF RENCONTRE

Petit bémol: on ne peut piloter que six vaisseaux des soixante disponibles. Cela dit, le plaisir de combattre en Inertie compense ce manque de diversité. Dans ce mode, une fois votre vaisseau lancé à toute berzingue dans une direction, il est possible de se retourner (pour tirer en arrière par exemple) tout en continuant d'aller dans la même direction. Ça, c'est un des effets des lois de Newton. Bref, on s'amuse, le temps passe et comme toutes les bonnes choses ont une fin, il en allait de même pour cette visite.

Retour donc dans les quartiers de Russobit pour une démonstration de quatre autres jeux. Tout d'abord, Xenus, un FPS/RPG dont l'intrigue se déroule en Colombie. Vous vous apercevrez en regardant les *screenshots* qu'il existe une certaine ressemblance avec Stalker. Et ce n'est pas une coïncidence. Il faut savoir que les membres de

Deep Shadows travaillaient chez GSC à l'époque où Code Name : Outbreak fut créé, jeu dont le moteur modifié servirait plus tard de support à Xenus et à Stalker. D'où une certaine concurrence, voire inimitié, entre les deux équipes. Par contre, les gameplays varient, Xenus proposant en plus de l'aspect shoot, un côté jeu de rôle qui vous demandera d'accomplir des quêtes et de discuter avec divers personnages, ce qui vous rapprochera de certaines factions et vous fera mal voir par d'autres.

L'autre jeu très attendu est Kreed (de Burut) qui, d'après les dires de nombreuses personnes lors de l'E3, serait le tueur de Doom 3. Polémique, fou-

taise ou vérité, il est encore trop tôt pour en juger. Mais d'après ce qu'il nous a été permis de voir, le jeu des lumières est d'ores et déjà impres-

# Les hits du futur

sionnant, l'ambiance glauque s'annonce grandiose, et la qualité des textures de toutes les créatures dépasse ce qui se fait à l'heure actuelle.

Dans un autre genre, on a Golden Land (toujours chez Burut), qui se veut un successeur des RPG "à la Baldur's Gate". Une nouvelle génération en somme car, en plus d'être beaucoup plus beau que les Icewind Dale et compagnie, il





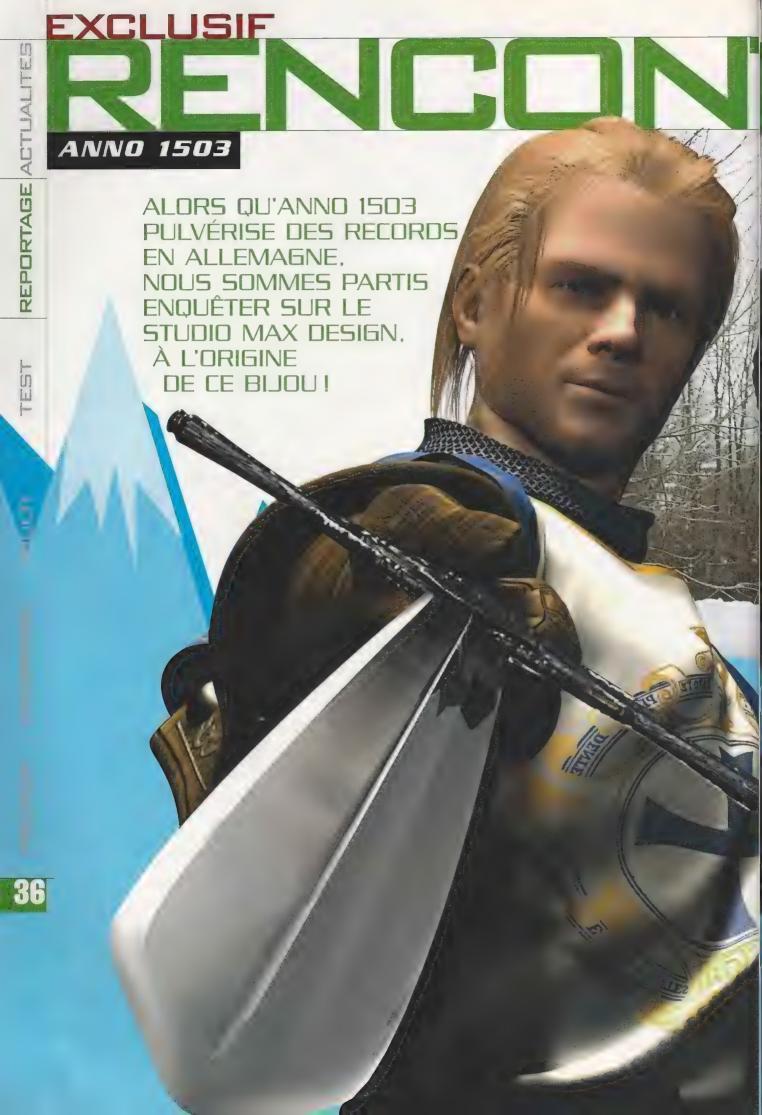
ange.
ee st lee
eé!
sie oodoxe.
er?
st

dispose d'une richesse de possibilités à tous les niveaux. Le nombre d'objets est énorme (vous pouvez même en fabriquer de vos propres mains et les enchanter), la carte de jeu est gigantesque, les 200 sorts bénéficient de superbes effets visuels, ainsi que d'une multitude de compétences à monter, et la liste des caractéristiques s'allonge encore.

Et pour finir, Lethal Dreams (Boolat) nous a été présenté. Voilà encore un jeu bien étrange. A mi-chemin entre un Sacrifice et un RPG, le joueur, incarnant un magicien disciple d'une des six arcanes (élémentaire, nécromancie...), se balade de monde en monde en combattant d'autres sorciers, grâce à une pléiade de sorts et de créatures à ses ordres. Si ça ne vous paraît pas très clair, sachez que c'est pareil pour nous. Et même après y avoir joué, l'impression d'étrangeté persiste... On a du mal à saisir le concept. Même si ce n'est pas forcément mauvais signe, on espère que la preview sera plus explicite.

C'est donc dans une totale confusion que s'achevait cette journée, et après les traditionnelles séances photos, Moscou nous ouvrait à nouveaux les bras... Sous une pluie diluvienne. On ne peut pas tout avoir!

Loïc Claveau





Max Design. A deux pas de leurs locaux, la photo vous donne une idée de l'environnement privilégié dans lequel l'équipe évolue. Ici présents (de droite à gauche), cinq de ses huits membres : Wilfried Reiter, Ulli Koller, Michael Schütter, Albert Lasser et Gerhard Waldhör. Manquent à l'appel : Martin Lasser, Claudia Gerhardter et Tom Hochgötz.

# Autrichiens au Sommet L

Vienne, le pilote du minuscule Canadair jet de la Tyrolean nous prie de l'excuser du retard. "L'appareil initialement prévu a eu un problème, mais il n'y a pas de victime !" D'où notre impatience à rejoindre Salzburg et son aéroport Mozart, afin de retrouver au plus vite la terre ferme. Après un dernier voyage de 90 kilo-

mètres (mais en voiture, cette fois), nous arrivons enfin à Schladming, une petite bourgade située en plein cœur du Tyrol. Si on visiterait plutôt le village et son fameux site du Planai en ski (le lieu internationalement réputé a déjà accueilli une trentaine de courses de coupe du monde), le but du voyage n'est pas touristique.

## ANNO 1503

C'est dans ce cadre peu commun que réside le studio de développement Max Design, fondé en 1991 par trois enfants du pays (Wilfried Reiter, Albert et Martin Lasser). Les Autrichiens marquent dès le début leur préférence pour la stratégie et la simulation avec la sortie de 1869 sur Amiga. Succès critique. Si leurs titres suivants (Burntime en 1994, Oldtimer en 1995...) se limitent au marché allemand, la qualité d'Anno 1602 en 1998 fait parler d'eux bien au-delà des frontières rhénanes. Une véritable consécration!

De source officielle, 2,5 millions d'exemplaires ont été vendus dans le monde. Malgré une distribution internationale plutôt chaotique (le jeu ne sortira que deux ans plus tard aux Etats-Unis), il obtient partout un accueil des plus enthousiastes. Electronic Arts, bien conscient du potentiel de la série, ne s'y trompe pas et signe avec Sunflowers, leur éditeur, un contrat de distribution mondiale. Bien leur en a pris. Anno 1503, déjà sorti en Allemagne, cartonne. Au premier jour de mise en vente (le fameux "Day One"), on fait la queue dans les magasins.

#### UN GAMEPLAY DEJA BIEN RODE. ON ADORE!

En deux semaines, 200 000 exemplaires sont vendus (Anno 1503 bat des records et devient ainsi le jeu PC s'étant vendu le plus rapidement sur le marché allemand). Fort de ce succès, on espère même atteindre au final les 500 000 exemplaires. Autant dire que dans la petite ville de 5 000 âmes, les membres de Max Design sont devenus des célébrités locales. Un statut qui n'a pas que des avantages...



#### Une IA refaite

L'intelligence artificielle d'Anno 1503 a été totalement retravaillée. Pas question pour le gars Lasser de reprendre quelques bouts de routines. Elle s'adaptera style de jeu. Du coup, Anno 1503 permet d'évoluer comme on aime : bourrin si l'on préfère les combats. tranquille si l'aspect gestion est votre tasse de thé. Dans les deux cas, la tâche ne sera pas aisée.







Lassés des visites des villageois dans leurs locaux du centre ville ("pour réparer un PC ou résoudre un problème", en sourit Wilfried Reiter), l'équipe a décidé de déménager. C'est donc le pas de porte d'un chalet des plus anodins, sans plaque ni signe distinctif, qu'il nous faut franchir pour la rencontrer. Dans les bureaux, l'ambiance est plutôt fébrile. On s'affaire sur la localisation du jeu et sa sortie internationale.

Tout comme son prédécesseur en son temps, Anno 1503 sera une version "complète" dès son arrivée en Fran-

ce (fin février ou début mars). Il intégrera donc l'option Multijoueurs, qui ne sera distribuée que sous la forme d'un add-on gratuit en Allemagne. Pour une fois, le décalage joue donc en notre faveur. Et c'est un produit déjà patché (outre-Rhin, on en est au 1.02), rodé et, qui plus est, blindé de toutes les options possibles qui nous sera fourni!

De plus, vous vous doutez qu'un tel plébiscite chez nos voisins n'est pas le fruit du hasard. Et même si le marché allemand est friand du genre, cela n'explique pas tout.

Anno 1503 figure en effet parmi ce qui se fait de mieux en matière de gestion économique. Pour ceux qui ne connaissent pas la recette : elle reste simple. Simple de prime abord pour se transformer par la suite en véritable casse-tête. En tant qu'explorateur du Nouveau Monde, vous devrez édifier une colonie viable sur des terres encore vierges. Tout commence par le débarquement d'un éclaireur (une nouveauté), puis l'édification d'un comptoir. Répondre aux premiers besoins en nourriture se fait rapidement : des huttes de chasse, quelques pêcheurs...

En revanche, une fois les maisons de colons érigées, tout se complique. Si au début, les pionniers se contenteront du minimum (de la nourriture, des vête-

ments...), ils aspireront très vite à une vie plus civilisée (une taverne, une chapelle, une école...), mais aussi plus confortable, avec l'espoir un jour de devenir un notable. Malheureusement, en plus d'une quantité d'or et de

ANNO 1503 RISQUE

DE DEVENIR UNE

VRAIE REFERENCE!



# Enjoy the silence.

\* Appreciez le silence.





Votre rêve se réalise enfin! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS516), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !

Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SSS16 inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (souf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.

Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.



Small Form Factor Barebone

DISTRIBUE PAR

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

OREX TECHNOLOGIES FRANCES.A



matières premières, vous vous apercevrez que vos constructions possèdent un coût de maintenance non négligeable et une certaine sphère d'influence. Trop d'espace entre les maisons de colons peut vous obliger à ériger une chapelle.

Hélas, à chaque stade d'évolution, les besoins diffèrent. Alors que vos rustiques pionniers se contentaient de vêtements "classiques", les aristocrates préfèrent l'étoffe, le vin, l'or ou la joaillerie. Vous devrez donc constamment faire évoluer votre industrie, en vous efforçant de ne pas épuiser les matières premières... et en gardant à l'esprit votre objectif premier : la rentabilité.

Comme votre île ne possède pas toutes les ressources nécessaires, vous serez certainement amenés à établir des relations commerciales et à définir des routes automatiques (choix de la cargaison...). L'alchimie est plutôt délicate. Tout comme son prédécesseur, Anno 1503 se révèle simple à jouer, mais difficile à maîtriser. De plus, pour ce volet, Max Design a pris en compte le feedback des utilisateurs. Le mode Campagne a ainsi fait l'objet d'un soin tout particulier. Les combats et la gestion mili-

taire, eux, ont beaucoup évolué. Quant à l'IA, elle s'adapte à votre style de jeu.

Par ailleurs, des événements aléatoires parsèment le jeu (les incendies notamment). Les cartes sont énormes et les divers environnements bien distincts. Les îles au Sud sont de type tropical. Au nord, tout n'est que glace, pingouins, baleines... Et les tribus indigènes (les Mongols, les Aztèques...) possèdent désormais leurs propres caractéristiques. Par exemple : les Eskimos sont axés sur la chasse, alors que les Vénitiens ne s'intéressent qu'au commerce.

Des pirates viendront même chatouiller vos navires marchands. Le tout servi par un moteur graphique issu d'un bon cru, de deux ans d'âge. Un choix judicieux si on s'en réfère au niveau de zoom le plus éloigné, qui révèle des villes et une faune bel et bien vivante. Difficile de ne pas porter de jugement définitif quand on a entre les mains une version allemande packagée!

On le gardera tout de même pour la VF et l'aspect Multijoueurs, seule véritable inconnue à ce jour.



# CARLE OF NORMANDY EPISODE 1: BATTLE OF NORMANDY

L'ART DE LA GUERRE PREND UNE NOUVELLE DIMENSION.







Par les réalisateurs de Close Combat<sup>es</sup>











# DE RO

ASHERON'S CALL 2

#### LE JEU

Vous êtes un des millier vous êtes un des millie de joueurs remontant des profondeurs pour peupler la surfa-dévastée de Dereth un monde emprein de mystères





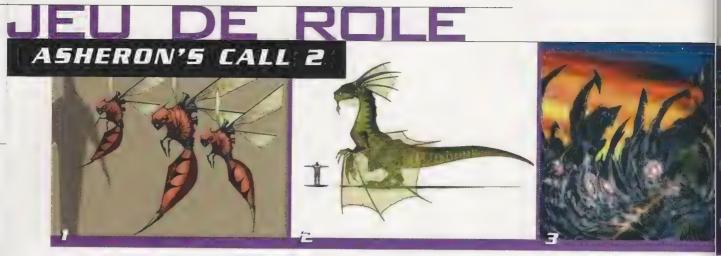
Héros. Voici la statue d'Asheron, celle qui aida les aventuriers à vaincre les forces du mal.

SORTI DÉBUT DÉCEMBRE EN FRANCE VIENT S'AJOUTER A LA LISTE DES

our commencer, saluons le travail réalisé en amont par l'équipe de localisation qui, pour la première fois, réduit considérablement le temps d'attente des joueurs européens. S'il a fallu près de quatre années pour voir Ever-Quest en français, un délai de six mois est prévu pour Star Wars Galaxies, et le Dark Age Of Camelot français a du mal à rattraper DAOC US ... Bref, les deux semaines d'AC2 sont un véritaste bonneur pour ceux qui viverit de notre côté de l'Atlantique. El ie plus impressionnant est one mêrne sur un serveur a máricai. vus bénéficiez d'u merface ul d'un gameolay un s votre lan que natale.

On se retrouve donc dans un jeu de rôle online dans lequel le eur peut choisir d'incarner une des trois races disponibles : les Humains, les Tumeroks ou les Lugians. Là, gros changement par rapport à AC1 puisque







les statistiques (Force, Coordination, Focus, Self...) disparaissent complètement, mis à part la vitalité et l'énergie, rendant ainsi les trois espèces totalement semblables. Mais alors, quel est l'intérêt ? Eh bien, si AC2 continue d'utiliser

27 ARBRES DE

**COMPÉTENCES** 

**BIEN DISTINCTS** 

le système de niveau d'expérience, les éléments qui distinguent les personnages entre eux sont les arbres de compétences, uniques à chaque race. On en compte 27 au

total, ce qui rend finalement peu probable la similitude entre deux personnages. Ajouté à cela, on trouve trois autres arbres, communs à tous parce qu'ils sont liés au système de Faction. En effet, à l'instar de DAOC, il permet de faire s'affronter entre eux les joueurs qui le désirent en

leur proposant de rallier un des trois camps possibles : L'Ordre de Dereth, Dominion et le Royaume de l'Ombre. Le but est d'accumuler un maximum de points (en tuant des membres des autres factions) pour s'élever dans la hiérar-

chie de sa confrérie et ainsi acquérir une palette de nouveaux sorts, destinés essentiellement au PvP.

Alors, après avoir joué de longues heures, plusieurs constatations s'imposent. Premièrement, contrairement à EverQuest, AC2 permet au joueur solitaire de progresser à son propre rythme sans être dépendant d'un groupe. Notez

bien que rien n'empêche la création d'une compagnie et que parfois, c'est même recommandé car les points d'expérience ainsi engrangés sont plus importants. Et surtout, vous pouvez vous attaquer aux "boss" qui, comme le Canada Dry, ressemblent à s'y méprendre à leur version





I Monstre volcat. Les créatures se déclinent en plusieurs types. 2 Taille réelle. L'échelle de grandeur entre les humains et le mythique dragon est respectée dans le jeu.

3 Ambiance glauque.
Certains décors donnent une impression de désolation. 4 Claustrophobie. Les donjons sont réussis et bénéficient de différentes ambiances. 5 Coupe-chou. Les armes sont parfois restreintes à certaines races. 6 Un air de famille. Encore un exemple de la variété des monstres. 7A l'aventure ! On trouve de nombreuses structures statiques qui vous donnent des quêtes. # Inflamm Dans AC2, certaines aptitudes permettent d'embraser l'ennemi. 9 Au tapis. N'espérez pas tuer un dragon seul!

# Nou previous som un a source som un a source source

Histoire solo

Nous en avons déjà amplement parlé dans les previews d'AC2, les donjons dénommés "caveaux" sont des endroits spéciaux qui vous en apprendront un peu plus sur l'histoire de Dereth. Ils sont organisés sous la forme d'une campagne qui vous emmène sur les trois continents du jeu. Pour accéder à ces caveaux, il vous faut tuer les créatures afin d'obtenir un glyphe. Une fois dedans, vous combattez de nombreuses créatures jusqu'à tomber sur le boss de fin. Après l'avoir tué, vous entrez dans la salle aux trésors et raflez un grand nombre de points d'expérience!



Un des atouts de cette série est sans doute le radar et la carte... La carte vous montre en permanence où vous

vous situez dans le monde de Dereth, et ce qui vous entoure (les points d'intérêts, les caveaux, et les donjons). Le radar, lui, vous indique les monstres et les structures avant même qu'elles n'apparaissent dans votre champ de vision, vous permettant parfois d'éviter la mort de justesse. Enfin, "parfois" seulement...



Mais, rassurez-vous, AC2 dispose aussi de nombreux atouts, dont le principal est qu'il place le joueur sur un piédestal. Aucun PNJ ne peuple le monde de Dereth, ce qui pousse les joueurs à se socialiser pour tout ce qui concerne les échanges. Chaque avatar peut devenir un artisan sans pénaliser, minus le facteur temps, sa carrière de mage, de guerrier ou d'archer. C'est même l'inverse car le système d'artisanat dépend étroitement des objets que vous récoltez sur le corps des monstres. Chacun d'eux étant affublé d'un indice de ressource (Pierre, Acide, Cristal, Fer...), il est possible de les recycler afin de créer ses propres objets (jusqu'à un certain niveau).

Alors malgré quelques imperfections qui devraient bientôt être corrigées, AC2 est un bon MMORPG, orienté grand public, qui permet de jouer aussi bien seul qu'en groupe. La raison de vivre de ce genre de jeu!

Loïc Claveau

DÉVELOPPEUR : ÉDITEUR : LANGUE : DISPONIBILITÉ : SITE INTERNET :	Turbine Microsoft Games français immédiate www.ac2europe.com	Les graphismes Le système d'artisanat Les caveaux
COMPARATIF:  1 - Dark Age of Call 2; 3 - Anarol  GRAPHISME SON PRISE EN MAIN ATMOSPHÈRE DESIGN	Camelot ; 2 - Asheron's hy Online 97 %	Pas de statistiques L'interface Le système de "loot"
DESIGN MULTIJOUEURS	94 %	900



#### 1 Modélisation.

Tous les persos ont bénéficié d'un soin particulier, y compris au niveau de leurs déhanchés! 2 Gadgets.

Bien sûr, vous en aurez une multitude, James Bond ne sortant jamais sans eux.

Jinégal. Certaines textures sont magnifiques, d'autres laides.

4 L'espace. Le dernier

niveau se
joue en orbite.
Les objectifs
sont clairs:
sauver le
monde, tuer
le méchant et
emballer la fille.
Oui, mais...
laquelle?

#### 5 Parachuté.

Le début est grandiloquent, comme toujours avec ce cher James. Sautez en parachute puis, l'air de rien, incrustez-vous dans un cocktail. Le tout par -10°C. 6 Aucune finesse.

Pas la peine de se planquer : on peut foncer

la tête la première au bout du niveau et finir le jeu en deux jours.

# lèse-majesté

JAMES BOND ET D'AVOIR SES NE VOUS RÉVEILLEZ PAS !

ennemis est ridicule. Ça ne vient pas du mode de difficulté (trois sont disponibles, mais la différence n'est pas notable). Il s'agit simplement d'une énorme tare. Une tare dommageable, car si l'infiltration est de la partie, l'excitation inhérente au genre est totalement absente.

Les scènes de "rail shooter" sont moins réussies, mais heureusement, moins nombreuses aussi. Beaucoup de gadgets égayeront cependant vos parties : les petites caméras, les lunettes à vision nocturne, les lasers... De plus, leur maniement s'avère assez aléatoire. Quant aux armes, on a parfois la désagréable impression de tirer avec un pistolet à bouchons. Aucune sensation! La virilité de Pierce Brosnan s'en trouve amoindrie. Hélas! Ce n'est pas le seul problème d'ordre technique imputable à ce titre.

Si le moteur 3D est fluide et bien optimisé (pas besoin d'une grosse configuration pour jouer en toute sérénité), il semble qu'un choix ait été fait par les designers. De grands niveaux à perte de vue, mais parfois affublés de textures un peu moches. Sans oublier une interaction très limitée avec le décor. Plein de détails, comme la neige, enjolivent pourtant l'ensemble, mais la finition laisse à désirer. L'animation et la modélisation sont toutefois très réussies, tout comme l'éclairage en temps réel, les voix et les bruitages. Le mode Multijoueurs se limite au Death Match et Team Death Match, ainsi qu'à la capture de drapeaux.

Alors, ce cru Bond, que faut-il en penser ? Difficile de se prononcer ouvertement. En tant que super production, il a du être développé pour tous les supports et la version PC n'a visiblement pas bénéficié d'un soin particulier. Correct, mais sans plus! Ceci dit, c'est sans doute le meilleur de la série sur nos machines. Mais c'est un exploit sans gloire pour ce cher James.

Firon, Jérôme Firon

#### JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE

DÉVELOPPEUR: Gearbox Software
ÉDITEUR: EA Games
LANGUE: français
DISPONIBILITÉ: immédiate
SITE INTERNET: www.ea.com

COMPARATIF:

1 - NOLF 2; 2 - James Bond: NightFire; 3 - La Somme de...

GRAPHISME		78 %
SON	<b>建数接接搬</b>	78 %
PRISE EN MAIN		
ATMOSPHERE		74 %
DESIGN	<b>國報發展標</b>	
MULTIJOUEURS	<b>医粉膜器膜</b>	65 %
	nen szamanna vásadosbe	

±45€

II Incarner James Bond II Les graphismes

Le manque global de finition L'IA

74



"Même joueur joue encore !" Vous replongez dans le monde de Morrowind, pour des dizaines d'heures de jeu supplémentaires.

#### TRIBUNAL ±15° DÉVELOPPEUR: Bethesda Softworks Ubi Soft C'est Morrowind LANGUE: français début 2003 tout de même! DISPONIBILITE: Une quête SITE: www.elderscrolls.com importante en plus Carte plus pratique COMPARATIF: 1 - Morrowind 2 - Neverwinter Nights; 3 - Tribunal GRAPHISME Pas de nouvelles 92 % RAS 90 % races à incarner PRISE EN MAIN 70 % Changements **ATMOSPHÈRE** 80 % à peine visibles DESIGN A peine mieux que **MULTIJOUEURS** certains modules

## A vous de juger

MORROWIND EST LE RPG AYANT LA PLUS LONGUE DURÉE. ALORS, AVEC UN ADD-ON...

n général, quand sort un add-on pour son jeu favori, on se dit : "Top délire, ça va renouveler l'intérêt! De nouvelles races, de nouvelles cartes..." En revanche, pour Morrowind, c'est différent. La durée de vie de ce RPG est de plusieurs centaines d'heures. Les auteurs le savent. Et les gamers n'ont peut-être pas envie de repartir à zéro alors qu'ils ont un superbe personnage. Donc, pas de nouvelles races, ni de nouvelles aptitudes. Il reste quoi alors? De nouvelles quêtes, quatre créatures inédites, des donjons... Et la possibilité de faire des annotations sur la carte. Mouais. Bon, ceci ajoute entre 20 et 40 heures de jeu grâce à une quête assez bien ficelée. Mais pas de deuxième continent comme pour les autres MMORPG. Frustrant? A vous de juger... L'avantage, c'est que l'on peut profiter de cet add-on sans recommencer une partie. La réalisation est quant à elle correcte. Mais tout ça ne suffit pas à en faire un must.

"UN NOUVEAU MONDE S'OUVRE À VOUS"



SI VOUS CROYEZ QUE RIEN NE PEUT VOUS TERRIFIER, C'EST LE MOMENT DE VÉRIFIER...



Version française en Dolby Digital 5.1 et DTS Version anglaise en Dolby Digital 5.1

Les sous-titres français Les commentaires audio du réalisateur, du producteur et des acteurs (vost)

Le making of (27 mm / vost) Des documents vidéo inédits sur la BO (vost),

les costumes (vost), les décors (vost), les maquillages (vost)

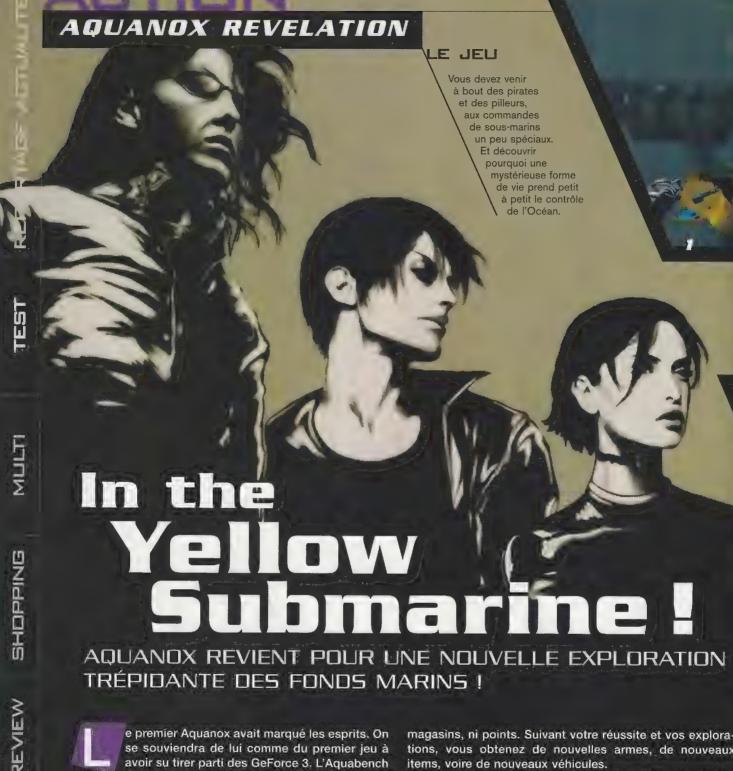
Le vidéo-clip "My Plague" de Slipknot La bande-annonce du film (vf / vost)
Les filmographies Les notes de production











faisait alors le bonheur des fans de tuning sur PC. Aquanox Revelation n'a aucun lien avec le premier opus, si ce n'est l'univers de jeu : l'Océan, et les hommes contraints d'y vivre.

William Drake, le héros, a récupéré suite à la mort de ses parents un bon gros sous-marin et son équipage si singulier. Passionné par les sciences, il va s'intéresser à une drôle d'espèce qui se multiplie rapidement... Mais ce sera surtout l'occasion d'en apprendre plus sur sa propre vie.

Aquanox 2 est un shoot, mais... le scénario n'est pas à la hauteur. Au total, on dénombre une trentaine de missions, sans compter toutes les étapes bonus qui ne sont pas obligatoires, mais vivement conseillées pour étoffer son équipement. Dans ce jeu, il n'y a ni magasins, ni points. Suivant votre réussite et vos explora-. tions, vous obtenez de nouvelles armes, de nouveaux

A la base, le concept est celui d'un FPS. On straffe, on snipe, on locke... Tout ça à la souris. Mais comme c'est en 3D, on peut aussi se retourner, et c'est génial! L'ambiance est oppressante à souhait. Le stress monte au point qu'on se prend à crier lorsque le vaisseau n'avance pas assez vite. Simple illusion. Techniquement, le jeu est irréprochable.

Les ennemis sont dotés d'une IA incroyable. Cette dernière a été conque pour que les vaisseaux adoptent un comportement humain lors de leur déplacement, ce qui assure de grandes scènes de dogfight dans les canyons subaquatiques. Certains véhicules peuvent même se dissimuler sous le sable...

De plus, les tirs s'adaptent à la tactique du joueur : rafales lors des mouvements, massifs pour les planqués...



#### 1 Vaisseau mère.

Le Harvester est la base de votre équipage. En dialoguant avec ses membres, vous apprendrez beaucoup de choses très utiles...

#### 2 Détails.

Avec ses nombreuses cinématiques, le jeu est bluffant du point de vue du design. Interface, bande son, graphismes, jouabilité...

#### 3 Espoir.

L'humanité vit désormais sous l'Océan et, loin de s'unifier, elle est retournée au temps des pirates. Vaste pagaille!

#### 4 Dépotoir.

Le fond de la mer n'est pas parsemé de petits poissons. Mais on y trouve des vieux bâtiments abritant des pilleurs.

#### 5 Cible

Vous pouvez "locker" vos adversaires.
Certains ne sont pas détectables, d'autres bougent trop vite.
Soyez habiles!



D'autres sont de véritables snipers indétectables au sonar. Tous bénéficient d'une finition exemplaire, notamment au niveau des graphismes. Et ils ne sont pas les seuls puisque ce titre est une tuerie.

Une tonne de paramètres assureront à chacun de le faire tourner sans aucun problème sur sa machine. Mais avec un peu plus de puissance, les rayons du soleil, le plancton et les textures achèveront de vous faire croire que vous y êtes. Aquanox 2 est à l'Océan ce que Haegemonia est à l'espace.

En revanche, pas de mode Multi! Il faut une vingtaine d'heures pour finir en solo, si on zappe toutes les missions bonus. Mais on y revient vite, grâce au Freeplay. Et la musique est incroyable, avec notamment Dead Can Dance... Radical!

Jérôme Firon S



55



L'EXCELLENT MEDAL OF HONOR SE VOIT ENFIN DOTÉ DE SA PREMIÈRE EXTENSION. RETOUR DANS LES TRANCHÉES I

ennemi

n Formation nous plonge dans l'enfer de la guerre, images d'archives à l'appui. Et ça commence très fort avec un parachutage en plein cœur de la zone ennemie... Les balles sifflent dans un vacarme assourdissant. Une bonne dose d'adrénaline! Suivant l'exemple de l'original, l'intelligence artificielle réagit par le biais de très bons scripts, et confère au jeu une réelle dimension.

ines

Les soldats vous tendent des embuscades, un blindé apparaît pile au moment où vous vous emparez d'une pièce d'artillerie, les avions se font descendre par la DCA... Bref, cette nouvelle aventure est truffée de petits événements qui rythment le scénario. On déplorera cependant la linéarité de la progression, l'impossibilité de visiter certains lieux et le fait d'être parfois confronté à des barrières invisibles...

On aurait aimé une plus grande liberté de mouvements. Enfin, le titre se rattrape par un gameplay affiné et une durée de vie correcte (pour une extension, ça va de soi). Au total, vous devez effectuer neuf petites campagnes, qui vont débuter en France pour se finir à Berlin, au beau milieu de l'armée allemande. Ce sera l'occasion de collaborer avec les soldats d'autres pays, et donc d'utiliser une quinzaine de nouvelles armes. Mais ça, c'est juste pour le mode Solo.

L'option Multi n'est pas en reste : douze nouvelles cartes ainsi qu'un mode de jeu (Guerre Totale) viennent se

greffer sur ce qui existait auparavant. Voilà peut-être le moyen de rehausser la valeur de la fonction *online*, encore assez peu exploitée. Il n'y a pas grand-chose à ajouter sur cet add-on qui, certes, n'a rien de révolutionnaire, mais permet de retrouver l'ambiance de Medal of Honor. Et ça, c'est déjà une bonne chose.

Loïc Claveau



# Fais . un Mobile

### Sonneries et Logos pour ton mobile

#### Joh 25

#### Nouveautés

#### RnB

#### POP

11730	Tournent les violons	
11731	Saima va salama	

- Mon armant de Saint-Jean
- 11733 Dilemma 11734 The ketchup song (Asereje)
- 11735 Like a prayer 11736 Un enfant de toi
- 11737 Ter gaou 11738 La valse d'Amélie
- 1739 L'agitateur 1740 The Godfather
- 11741 Mission impossible
- 11566 The Simpsons (Theme) 11572 Inspecteur Gadget 11582 Pumkin and Honey bunny
- 11517 Stach Stach v2 11546 Tubular Bells (The ex
- 11811 J'ai demandé à la lune
- 11552 Au soleil
- 11591 Sache 11598 Addictive
- 11599 Plus haut
- 11600 Die another day 11601 I'm gonna getcha good

- 11625 When you look at me
- 11626. In top deep 11627 Dove (I'll be loving you) 11628 Hot in herre v2 11629 Imbranato
- 11630 Come back to me
- 11631 Complicated 11632 I'm alive 11633 La homba
- 11634 Marie 11635 Teach me how to love
- 11636 L'erreur est humaine 11637 Don't let me get me
- 11638 Tchi-cum-bah Mao boy
- 11640 Stop it 11641 Happy V2
- 11642 If tomorrow never comes 11643 Electrical storm 11299 Plus haut
- 11602 Je ne veux qu'elle 11603 Through the rain
- 11605 It's ok 11606 Feel it boy
- 11607 Petit papa noel

- 11722 Cleanin out my closet 11723 Full moon
- 11724 Cover up 11725 Once upon a time 11726 I'm gonna be alright 11727 Gangsta lovin
- 11728 I say a little prayer 11729 The real slim shady
- 11707 Still dre 11713 Without me v2
- 11667 | need a girl 11665 | 5 9 1
- 11719 Qui est l'exemple 11691 Angel 11689 Belsunce breakdown 11690 1m73-62Kg
- A demi nue 11673 U remind me
- 11670 911 113 fout la merde
- 11693 Angela 11613 Perdono 11615 Elle te rend dinque
- 11617 Family affairs 11618 Get your freak on

- 11644 Me gustas tu
- 11646 Lady Marmelade 11647 Holiday
- 11648 Murder on the dancefloor 11649 No woman no cry 11659 In my place
- 11651 Love at first sight
- 11652 Boys 11653 Wherever you will go 11654 Like a virgin 11655 People come people go 11656 Underneath your clothes 11657 Whenever wherever
- 11658 We are all made of stars
- 11659 By the way 11660 A thousand miles
- 11661 Trackin 11662 It's raining men
- 11663 Can't get you out of my head 11624 Baby one more time
- 11664 Don't stop moving
- 11669 Close to me

#### French Hit

#### 11528 Musique

- 11527 Ti amo (Rien que des mots) 11529 Manhattan-Kaboul
- 11532 Aime 11543 Nos rendez-vous
- 11526 Apprendre à aimer 11533 En apesanteur
- 11525 Je suis et le resteral 11542 Les rois du monde
- 11540 J'ai tout imaginé
- 11539 Repenses-y si tu veux 11538 Si fragiles
- 11537 Millésime
- 11536 Je serai ta meilleure amie 11555 Une étincelle 11530 Rue de la paix
- 11531 Aller plus haut 11535 Ensemble
- 11541 Je marche seu
- 11534 Sympathique 11556 Besame mucho
- 11521 Du rhum et des femmes
- 11522 il venait d'avoir 18 ans
- 11523 Joe le taxi 11524 La voix des sages

- Serie TV 11567 Ally Mc Beal
- 11595 The wild wild west 11611 Buffy the Vampire Stayer 11594 Sex and the city
- 11623 Sous le soleil 11593 MacGyver
- 11580 X-Files Charlie's Angels 11545 The Adams family
- 11504 Dallas
- 11506 Charmed 11501 Meirose Place
- 11505 The Avengers 11502 The Persuaders
- Chips
- 11558 Un gars une fille
- 11574 Hawaï police d'état 11589 Starsky and Hutch 11507 The Pretender
- 11581 Dynastie
- 11585 L'homme qui tombe à pic 11586 L'homme qui valait 3 milliards
- 11590 Urgences

11513 Mission Cleopatra v2 11512 Gone with the wind 11565 Blues Brothers 11573 Darla dirladada

Film

- 11561 F.T. 11544 Ghostbusters
- 11583 James Bond (Theme)
- 11612 Wild Wild West 11516 Le Flic de Beverly Hills 2001 Space Odyssey
- 11515 Pretty woman
- 11588 Grease 11549 Eye of the tiger (Rocky 3 Theme)
- 11695 Shaft 11508 Spiderman 11587 Star Wars
- 11584 Indiana Jones 11514 L'armée des 12 singes
- 11547 Highlander
- 11548 Apocalypse Now 11557 Imperial march (Star Wars)
- 11559 Le Ron, la Rode et le Torand 11560 Midnight express

- 11672 Kingston town

#### Cartoon

- 11614 La Panthère Rose 11578 Chapi-Chapo 11619 Albator
- 11610 Tom Sawyer 11569 L'île aux enfants
- 11597 The Muppet Show 11579 Capitaine Flam
- 11596 Scooby doo
- 11622 Au pays de Candy 11520 Bouba
- 11621 Dragon ball Z 11562 Maya l'abeille v2 11568 Remi sans famille
- 11616 Ulysse 31 11577 That's all folks
- 11519 Le village dans les nuages
- 11518 Popeye 11604 Woody Woodpecker
- 11550 Becassine 11563 South Park
- 11564 Le signe de Zorro 11570 Famille Pierrafeux
- 11571 Le manège enchanté 11575 Titl et Grosminet

Télécharge en exclusivité



le logo GEN4!

GETA 11043

et suis les instructions

Sélectionne con Jogo qui ca sunner le compose la









I LOWE YOU

1年3月4八年 11173

> ira. 11331





वस रेक्ट रेक

300

HOP! 125 30

CANAL SEA

8) 69 (8) 2SEX 44U

ABout Touch/A This side up.

I ♥ BEER



MESSREE RECEIVED!

THE ATT

A ...

A 118 (A) (B) (6) wheezup!!

11368 VALLEY! E.

ALK POLICY 11408

A-0075 JE ...

Happy Bathday

\*//

**子关章 李安齐李** 

\* \* \* \* \*

636983

11327 9 (8) STARRA



VIZ.

SOCTION STATE

爱你一万年则美

(S) (S) P54 P07

4

YING YANG

CAN WIND

# To peux aussi télécharger par 5/15 (5 SMS maximum)

Suis les instructions Tu as choisi

Envoie: SONNERIE au 61321 Suis les instructions SONNERIE



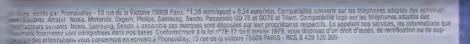




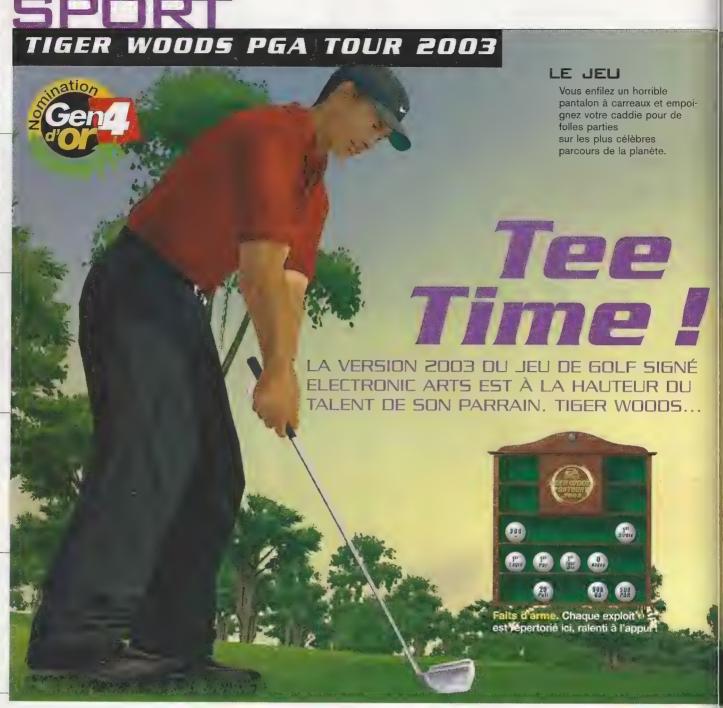












uel plaisir peut-on bien ressentir à marcher des heures et des heures au milieu de forêts et de plans d'eau? Qu'il vente, qu'il pieuve, qu'il neige même! Et tout ça pour taper dans une balle blanche plus petite qu'un œuf... Comme beaucoup, cette question vous a certainement traversé l'esprit un jour. Au point de songer sérieusement à vous y mettre, histoire de voir. Seulement, il faut aussi enfiler un de ces horribles pantalons à carreaux. Et pour ça, il faut être sacrément motivé.

Electronic Arts a pensé à vous ! Grâce à sa simulation de golf, plus besoin de quitter votre jogging troué de partout, ni d'user vos vieilles baskets au cours d'interminables marches. Vous pouvez désormais arpenter les plus beaux parcours du monde sans quitter votre fauteuil, et rivaliser avec Tiger Woods, le meilleur golfeur de tous les temps. sans débourser une fortune en clubs (au moins une douzaine, c'est la ruine !), en balles (c'est dingue ce qu'on peut en perdre...) ou en ignobles polos.

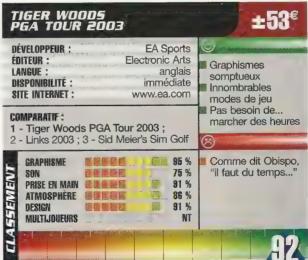
Fort de ses licences (Tiger Woods et PGA Tour), EA Sports vous a concocté un soft exceptionnel, d'une qualité graphique sans précédent (avec des persos en 3D. contrairement à Links) et d'un réalisme à couper le souffle. Faire "swinguer" la souris demande une précision chirurgicale. Du coup, réussir de beaux coups procure des sensations incroyables. Ce n'est pas Loïc qui dira le contraire. Lui qui n'avait jamais joué à une simu de ce genre s'y est adonné pendant des heures, renversant à peu près tout ce qui se trouvait sur son bureau (gobelets, canettes...), avant d'abandonner quand les archives de Léo, empilées sur le bureau d'en face, ont fini imbibées de jus d'orange.

Si Loïc a été séduit, ce titre est donc un must. Le mode Carrière s'avère passionnant à plus d'un titre. Vous créez votre perso et devez relever divers défis (drive, approche, putting...), remporter des tournois (seul ou en duo). Tout ça pour gagner de l'argent ! Réaliste, non ? Après tout, le golf est un sport de "friqués". Chaque dollar





gagné vous permettra de prendre des cours ou, comme dans un jeu de rôle, d'upgrader vos persos selon plusieurs critères (puissance, précision, récupération, putt...). Et pour changer de statut (amateur, pro, champion...), il vous faudra non seulement gonfler à bloc votre joueur, mais aussi remporter un grand tournoi, sur quatre rounds de 18 trous. Si, au début, "mère nature" sera avec vous, histoire que vous vous fassiez la main dans de bonnes conditions, les éléments se déchaîneront par la suite. Parfois, vous devrez jouer sous la pluie, alors que le vent souffle à plus de 50 km/h et que le brouillard vous empêche de voir le drapeau. Le rendu graphique est sublime. Quant à la difficulté, elle se corse et l'intérêt augmente considérablement. Bref, EA Sports livre une partition sans aucune fausse note. Ajoutez un éditeur de parcours et un mode Online qui, une fois en service, vous permettra de défier les Ricains, et vous obtenez le meilleur jeu de golf de l'histoire. Rien Socrates que ca!





# ower attack

PREMIÈRE MODIFICATION D'ANARCHY ONLINE. NOTUM WARS REMET AU 60ÛT DU JOUR CE QUE L'ÉQUIPE AVAIT LAISSÉ DE CÔTÉ

vez-vous essayé AO récemment ? C'est la phrase clef que l'on peut lire sur les boîtes de la nouvelle édition du jeu. Conscient des énormes lacunes et problèmes que son MMORPG a pu connaître, Funcom a travaillé d'arrache-pied afin d'y remédier. En effet. Notum Wars va enfin permettre à ceux que la chasse aux monstres ne passionnait pas particulièrement d'endosser un rôle un peu plus gratifiant.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, NW n'est pas à proprement parler une extension. Il s'agit plutôt d'un "booster pack", ou si vous préférez, d'une amélioration générale. En fait, cet achat se justifie si vous jouez déjà à AO ou si vous prévoyez de vous y mettre. En effet, l'élément communautaire prend ici toute son importance via les Organisations de joueurs, autrement appelées les Guildes. Ces dernières bénéficient toujours de l'immense terrain que représente Rubi-Ka. Mais cette fois, elles doivent en prendre le contrôle en se livrant des batailles sans merci. De véritables structures sont donc mises à la disposition des joueurs pour installer leur empire. Elles prennent la forme de tours, aux multiples fonctions, que les avatars disposent sur le champ de bataille, délimitant leur territoire. Elle peuvent aussi bien servir à défendre (en envoyant des lasers à ceux qui ne sont pas catalogués comme "Amis"), qu'à donner des bonus de compétences aux alliés qui chassent à proximité (très utile, même contre les monzones à XP. A terme, cela pourrait même inciter les guildes à s'établir de façon permanente, ce qui confèrerait à AO la dimension sociale et l'identité tant recherchées.

Bref, il y aura de quoi redonner un peu d'entrain aux ioueurs qui commençaient à s'ennuver. Il s'avérait hasardeux de prétendre qu'affublé de cette mouture, AO pourrait rivaliser avec la nouvelle génération de MMORPG, menée par Star Wars Galaxies. Mais force est de constater que Funcom fait le maximum pour permettre à ses joueurs de vivre de nouvelles expériences.

Loïc Claveau



13 ème RUE

CHAINE ACTION ET SUSPENSE

VOUS NE TROUVEZ PAS QUE CET HOMME À L'AIR SYMPATHIQUE ?
UN CONSEIL : NE VOUS FIEZ PAS AUX APPARENCES...

Forest Whitaker présente LA 13<sup>ème</sup> DIMENSION, la nouvelle anthologie du paranormal, avec Adrian Pasdar, Portia de Rossi, Elizabeth Berkley... Chaque mercredi à 20:45 à partir du 29 janvier en exclusivité sur 13<sup>ème</sup> RUE

CANALSATELLITE
LEMENTEUR DU NUMERIQUE
WWW.13emerue.fr



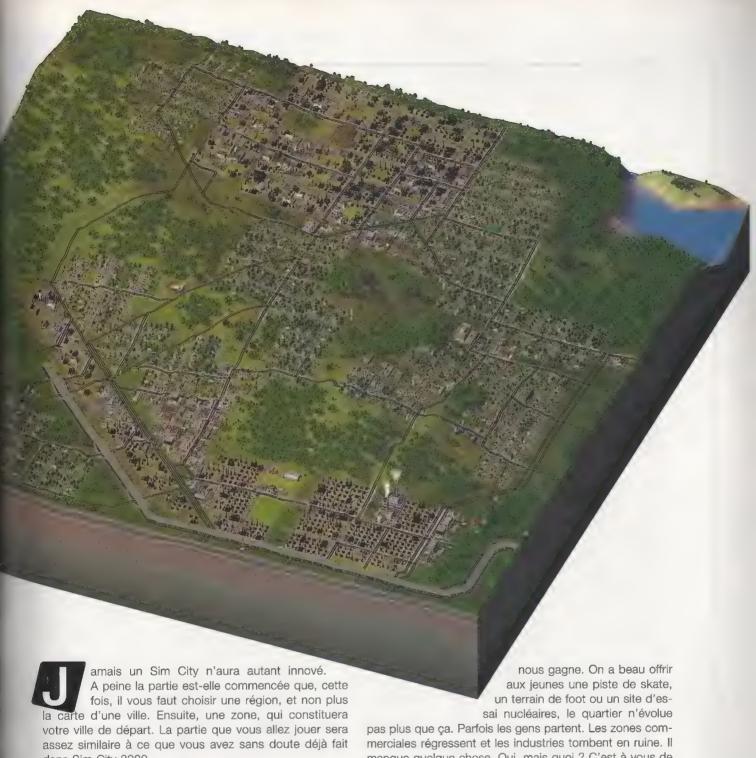
# Légende urbaine

#### LE JEU

Vous gérez de A à Z une série de villes mitoyennes, et devrez décider du nombre de profs dans une classe, des mesures anti-tabac, de la mise en service de métros...

UNE NOUVELLE VERSION DE SIM CITY, C'EST UNE PAGE DE L' HISTOIRE DES JEUX VIDÉO QUI SE TOURNE... MAIS SURTOUT UNE NOUVELLE QUI S'ANNONCE! ET ELLE S'AVÈRE ASSEZ CONSISTANTE POUR NOUS TENIR EN HALEINE DE NOMBREUSES ANNÉES...

62



VOS SIMS SERONT

INFORMATEURS

DE PRÉCIEUX...

dans Sim City 3000.

Will Wright, le concepteur du jeu, possède une perception de l'urbanisme réaliste. Il divise les quartiers d'une ville en trois zones (résidentielles, commerciales et industrielles). A vous de trouver l'alchimie parfaite, l'équilibre entre habitants, consommateurs et travailleurs. Et surtout, ne perdez pas de vue que votre citoyen lambda est également un consommateur, et qu'il travaille. Tout dépend de l'heure!

Cette première phase est assez simple, et on trouve

vite l'équilibre. En se contentant de si peu exploiter les ressources du jeu, ce n'est pas bien brillant. Le quartier ne "décolle" pas! Mais en ajoutant des écoles, une clinique et tout un tas de structures qui satisferont aux besoins élémentaires de vos

habitants, vous serez adoré des foules et "débloquerez", entre autres, la maison du maire, symbole de la reconnaissance de vos électeurs.

Jusque-là, pas de grands bouleversements. Quoique. Par moments, l'impression de se battre contre des moulins manque quelque chose. Oui, mais quoi ? C'est à vous de le découvrir. A moins d'envoyer un espion...

Par l'intermédiaire des Sims, un des vôtres par exemple (téléporté comme par magie dans le répertoire d'installation), vous pourrez creuser le dossier à l'aide d'un précieux informateur. Placez-le dans une maison et il vous donnera son avis sur ce qui l'entoure, ses attentes et ses motifs d'insatisfaction. Ainsi, en examinant chaque maison, on recueille une multitude d'informations (installation élec-

trique, distribution d'eau...). Le Sim expliquera qu'il a besoin de voir un toubib mais qu'aucune clinique ne se trouve à proximité.

Le lien entre les Sims et Sim City est établi. Mais il faut bien

admettre que, pour le moment, la révolution n'est pas encore en marche. Alors voilà, quand on en a un peu marre de la ville dans laquelle on se trouve, on revient sur la carte de la région. Tiens donc ! Les modifications urbaines effectuées sont apparentes. Passons à une autre zone ! On

s'installe, on recommence, tel Sisyphe, et on se demande un peu où est l'intérêt. Après des heures de jeu, on comprend...

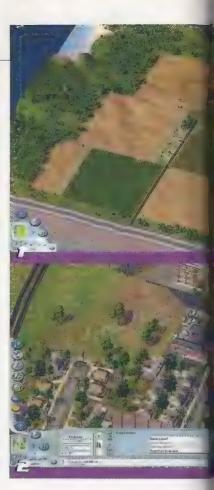
SIM CITY 4

Chaque zone de la région va se spécialiser dans un domaine d'activité. On peut relier chacune des cartes entre elles, par tous les moyens possibles: autoroutes (indispensables), canalisations... Il faut cependant faire attention à une chose : le terrain doit être bien nivelé d'une région à l'autre, dès le début du jeu. Sinon, les structures se trouvant sur les bordures d'une carte risquent de prendre

Des accords peuvent être conclus entre les différentes zones. Et ça peut vite devenir très intéressant. Imaginons qu'un quartier produise beaucoup d'électricité et un autre beaucoup d'eau. Si tout est assez équilibré et qu'ils échangent leurs ressources, ils pourront se développer correctement, et à un prix de revient minime. On trouve plein de petites astuces de ce genre. Jamais un jeu de gestion n'a atteint une telle finesse. Mais il n'est pas évident de tout comprendre tout de suite.

Prenons un autre jeu de gestion, un "city builder" comme Emperor. d'Impressions Games. Il est parfois difficile de bâtir une très belle ville. Mais on sait toujours pourquoi une villa n'évolue pas. Dans Sim City, on comprend les règles, à tous les niveaux, mais elles sont beaucoup moins apparentes. Les décisions du maire sont liées aux taux d'équipement, à la pollution, au bien-être général, et à l'harmonie des trois types de zones. On comprend à ce moment-là qu'on ne pourra jamais 1 Agriculture. Hautement polluante. à cause des nitrates. **≥** Relief. Cette nouvelle version permet de construire des bâtiments même sur un relief accidenté. 3 Epuration. Ce bassin améliore la qualité de l'eau. Une structure importante dans les grandes villes. Mieux vaut cependant ne pas vivre à proximité. 4 Eau. Rassurez-vous! C'est beaucoup moins complexe

qu'il n'y paraît.



#### Travelling avant

Un simple mouvement de la molette de la souris permet de zoomer. La finesse proposée est très impressionnante. Allez, prenons-nous pour Dieu!

a La carte de la région. Pour l'instant, nous ne sommes que dans la sélection de la carte. b La tête dans les nuages. Ça y est! Nous sommes dans le jeu. Même s'il est bien sûr impossible de jouer dans ces conditions, cette vue n'est pourtant pas inutile.

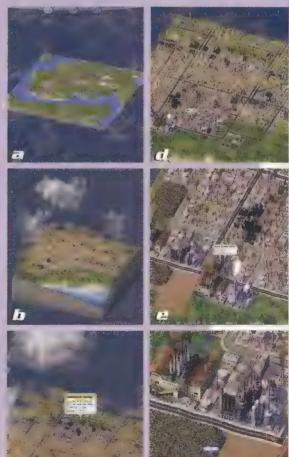
Sous les nuages, il y a des particules bizarres ressemblant à de la terre. c Là, on comprend beaucoup mieux. Les particules sont en fait des fumées émanant des usines. Nous sommes sur une carte très industrialisée. d Des détails apparaissent. Ce n'est pas bien brillant. Des gens habitent

au nord de la carte.

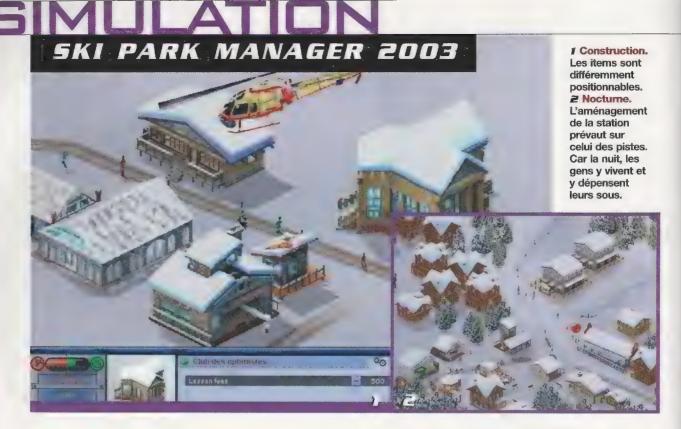
On distingue

sur les routes. @ Quelle horreur! Ces deux grandes décharges reçoivent les ordures de l'ensemble des cartes de la région. Qui a signé ce contrat ? f Ca fourmille de détails. La prochaine étape permettra sans doute de lire les marques dans les dépôts d'ordure. On pourra alors verbaliser les entreprises dont les produits ne sont pas biodégradables!

des voitures







# Hors-saison

APRÈS LA DISPARITION DE LANKHÔR, MICROÏDS NOUS SORT UN SECOND SKI PARK MANAGER...

#### LE JEU

Vous créez une station de ski et devez baliser les pistes, bâtir diverses infrastructures et embaucher des saisonniers...

n jeu de gestion, c'est plutôt simple. Dans un premier temps, un aménagement du terrain s'impose. Ensuite, on érige des logements plus ou moins grands. Puis des attractions... et des toilettes. C'est important, les toilettes. Enfin, il faut faire en sorte que les visiteurs dépensent un maximum de fric et ainsi regarder les sous rentrer, confortablement lové dans un fauteuil près du feu.

Comme en pleine forêt amazonienne, les arbres (des sapins en l'occurrence) tombent les uns après les autres. Un peu de place est nécessaire pour bâtir de nouvelles infrastructures, des installations de luxe pour une station de ski prête à concurrencer Avoriaz ou Chamonix.

**Une fois le terrain aplani,** les pistes balisées, les chalets montés, les toilettes et les tire-fesses mis en service, on regarde des petits bonhommes qui dévorent leurs hot dogs par - 15°. Mais que se passe-t-il ? Ce test, vous l'avez certainement déjà lu il y a quelques mois ? Dans le numéro de mars, non ?

La seconde couche (de neige) signée Microïds ne transpire pas le génie. Résultat : le jeu en tient une belle. La visualisation en 3D promise par Lankhôr est toujours absente. Mêmes décors (à peu de choses près), mêmes bonhommes (identiques en tout point d'ailleurs)... Une désagréable impression de bâclage nous gagne, excusable pour le premier opus, intolérable cette fois-ci.

Ça bogue bien trop souvent pour être honnête. Les outils de construction s'avèrent aussi maniables qu'avant, c'est-à-dire pas du tout. Les graphismes sont désolants, de même que la petite musique. Insupportable! Quant au zoom, son comportement reste des plus étranges.

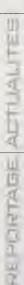
Le gameplay ne suit pas non plus. Un mode Carrière est apparu, permettant de se placer sur les plus beaux massifs du monde. Mais il faut se les farcir les uns après les autres, le but ultime étant de gérer Val-d'Isère, la station partenaire. Enfin, si vous ne vous êtes pas lassés avant. Néanmoins, un mode libre existe et la difficulté est réglable. Chacun devrait y trouver son compte...

Alors que faire ? Rien malheureusement. Si vous avez le premier, patchez-le avec les deux correctifs disponibles depuis Mathusalem. Sinon, achetez-le. Mais comme le ski hors-piste, c'est à vos risques et périls.

Jérôme Firon



# E VOUS POSSEDERA. SSEDEZ LA... E **⊤icularités :** ⊙IA® nfiniteFX™ : Dispose d'un double Particularités : Particularités. The DA Sechrologie d'affichace fournessand une instruction d'affichat, l'active à utiliser. NY DAY (Souview Antialiasing) Fournit une qualité visuelle et un frame rale imbattable. Les ad Meresty Arméen e <sup>10</sup> (LMA) in Shaders programmable et d'un Shader avanoé programmable ettant un nombre d'effets presque infini DIA<sup>o</sup>nView<sup>™</sup> : Technologie d'affichage ssant une ultime flexibilité d'affichage a utiliser. DIA® Accuview Antialiasing - Found C a visual e et un franca rate imbettable Spécifications : port de l'AGP 8X Sapport de l'AGF 62 or phique Ime générale VIDIA® GeRode d™ MX-8X 128-Bit DDR Frame Buffer ons de Mic oscil® DiscrX en GL® 1-2 et de l'Obant L cifications . pert de l'AGP 8X esseur Graphique 4ème génératio DIA GeForce4 M Titanium eur NVIDIA nfiniteFX™ II. ble Vertex Shaders avancé ∳rogrammable. ⊴ Shader avance programmable Textures & Shadow Buffers Correct Bump Mapping. uview Antialiasing™ Subsystem annologie d'affichage nView™ piciels fournis: Stable and as motel to con-MSI Multimedia





ept années se sont écoulées depuis les événements du jeu originel. En tant que Grayback, leader du Wolf Clan, votre première mission consistera à vous affranchir, vous et votre race, de l'esclavage. Le scénario est particulièrement bien pensé, profond, et on s'implique très vite dans l'histoire. Le Lotus Clan, le Serpent Clan... Autant d'ennemis à neutraliser pour apporter la paix à votre peuple.

Battle Realms était et reste quasiment intouchable au niveau de son gameplay. Les missions se chargent très rapidement, l'interface est simple et complète. Quant à l'intelligence artificielle, elle est presque trop performante, car lorsqu'on affronte un nombre d'ennemis important, il est souvent difficile d'en venir à bout. Enfin, le brouillard de guerre sera sans doute un peu trop épais pour la plupart des joueurs.

Rien de grave, car le jeu est si riche qu'on ne s'ennuie jamais. Les missions s'enchaînent logiquement, et l'évolution des personnages est très prenante. Pas beaucoup de place pour le micromanagement : ici, c'est l'action qui prime. Ainsi, de nouvelles unités, comme celles des Diggers, font leur apparition. Ces dernières permettent de percer les défenses inviolables en passant par en-dessous. Mais vos ennemis ne sont pas en reste...

Si graphiquement, le jeu a un peu vieilli, le cycle jour/nuit et les environnements magnifiques en imposent toujours autant. L'animation est superbe, richement détaillée. De petites cinématiques apparaissent ça et là.

Splendides. Les dialogues sont eux aussi au niveau. Résultat : techniquement, Warcraft III se retrouve au top et redevient un sérieux challenger. Le mode Multijoueurs permet d'avoir toutes les nouvelles unités, même celles des ennemis, contrairement au mode Solo.

**Bilan:** si vous avez le jeu, courez acheter cet add-on de folie. Et si vous avez manqué Battle Realms il y a un an, ne le loupez pas cette fois-ci! Surtout à ce prix-là...

Jérôme Firon 🕨





Pour avoir la maîtrise du ciel, L vous faudra être à la hauteur.



Par les designers de Longbow II" et European Air War"





















THEZ

EOMME AMERICAN

OU DES ASTUCES

COMME

JAMES 1

ALORS.

CODES

**UN VA** 

ON LANCE

DES CHEATS

EXCLUSIES ?

ESSAYER DE

CUNTINUER DANS CETTE

VOIE LES PROCHAINS

MOIS\_

LA MODE

BOND.

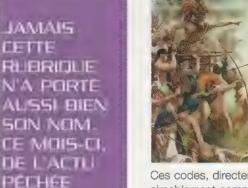
LIEDITALIR

LONOLEST.

LREES PAR

NOS SOINS.

## ACTUCES



## American Conquest

Entrez les codes suivants après avoir appuyé sur Entrée :

babki

50 000 unités dans chaque ressource

awe

Pour voir toute la carte

VICTORY Victoire

Ces codes, directement importés d'Ukraine, nous ont été aimablement communiqués par Oleg de GSC. Vous les

avez avant tout le monde. Merci à GSC !

Testé sur la VF



#### Battlefield 1942

Ouvrez la console et saisissez le code aiCheats.code pour activer le cheat mode. Entrez ensuite ces différents codes:

Jonathan.Gustavsson

Tue les "Bots" provisoirement Tobias.Karlsson

Invincibilité

### Harry Potter et la chambre des secrets

Tapez ces codes en respectant les majuscules, à une vitesse régulière :



HarryGetsFullHealth Barre de vie au maximum

HarrySuperJump

Super saut

HarryNormalJump

Sauts normaux

HarryTriggerCheat 15 dragées « surprise »

HarryKoresh

Invincibilité

HarrySuperKoresh

Invisibilité

HarryKorWalk

Silencieux

HarryWantMama (ou Ugoringt)
Incarner Ron ou Rogue

Testé sur la VF

## James Bond 007 : Nightfire

Quelques manipulations sont nécessaires avant d'utiliser ces codes. Commencez par **créer un fichier texte** (avec notepad par exemple) et entrez ces deux lignes : **sv\_cheats 1 console 1** 

Sauvegardez le fichier dans le dossier C:\Program Files\EA Games\Nightfire\Bond sous le nom de autoexec.cfg. Pendant le jeu, appuyez sur <sup>2</sup> (sous la touche Escape) et entrez les codes suivants :

God

Invincibilité

Noclin

Mode passe-murailles

Notarget

Invisibilité

Fly

Permet de voler

Impulse 101

Toutes les armes et toutes les munitions



Le problème est de sortir de la console et d'avoir la main! Vous pouvez alors faire une **sauvegarde** rapide (F5) et un chargement rapide (F9). Et voilà, une actuce made in *Gen4*! C'est ça, la puissance intellectuelle.

Testé sur la VF

# HHH

TOUTE L'ACTU DU JEU VIDÉO



REPLAY

Le vendredi à 20h15

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM pu 08 92 68 22 66 (0,337euro/mn)



alisponible sur 📝 🛂 0 810 711 711 (0 03 am. m) www.upcfrance.com

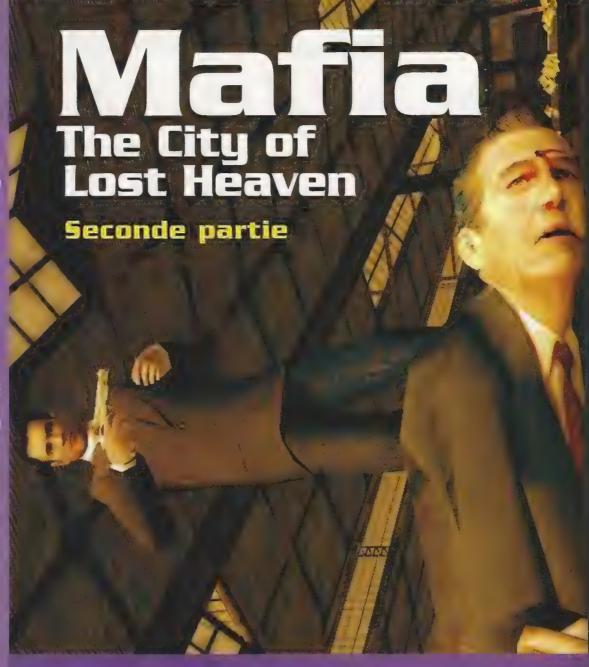


lagardere active

🗐 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com 🕒 Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org



VOICE LA SUITE TANT ATTENULE DE LA SOLLMON COMME LA DERNIÈRE F015. ON DEFINIT LES **GRANDES** LIENES. MAIS ON FULRNIT SURTOLT LA PETITE ASTLEE. LE TRUE LILTIME OLI FERA DIFFERENCE ET RENDRA LA MISSION **BIEN PLUS** SIMPLE C'EST REPARTI DANDE DE TRUANDS.



#### Mission 11 Un petit tour chez les riches

Allez chez l'armurier puis apprenez à ouvrir une nouvelle voiture Allez chercher Salvatore chez lui garez-vous au point indiqué sur la carte. Faites-lui ouvrir la porte en bois. Des que vous aurez de nouveau la main allez du côté gauche accroupissez-vous près de la statue et demandez-lui de rester où il se trouve.

assommez le garde qui ne va pas tarder à passer. Tout en restant accroupi, avancez dans le chemin. A droite, une boîte de fusibles, avancez et prenez la premiere à droite. Allez tout au bout, et assommez le garde dans la construction. Dirigez-vous vers la maison et assommez aussi le garde faisant sa ronde sur le perron. Entrez dans la baraque, dirigez-vous



Mission 11. La discrétion sera votre meilleure arme.

vers la droite et assommez la bonne aussi vite que possible. Revenez l'étage. En haut de l'escalier, allez a saile du coffre. Demandez a votre nue d'ouvrir et prenez les occuments. Entre-temps, une cinématique vous a maison. If y a vraiment un coup de génie à faire à ce moment de la partie. Plutôt que de ressortir par le chemin déjà emprunté, vous allez sortir de l'autre côté. De la salle du coffre. allez tout droit dans le couloir et descendez. Ouvrez la porte, puis avancez doucement. Il y a peut-être un garde à assommer dans la cuisine. Approchez-vous du grand escalier el dites à Salvatore de rester à cet endroit. Ouvrez la grande porte et Transchez bisarellament du carte e gauche. Mettez-lui un bon coup sur a tête. Récupérez votre collègue et qui s'en chargera et il ne vous restera avoir déposé Salvatore chez lui.

## Mission 12 Une affaire en or

Allez à l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans le parking. Montez deux lages Avant de parée aux filpes prés du camion, placez un maximum de voitures dans le passage à voitures vers le niveau inférieur. Lorsque vous parierez aux maifrats, des ennemis arriveront. Tirez sur les bidons pour déclencher des explosions en chaîne. Ne vous approchez pas tant que tout n'a pas explose. Des renforts ennemis arriveront, mais ils seront gênés par la présence des voitures. Descendez à

pied au niveau le plus bas en éliminant lous les gardes et en écupérar d'es munitions sur les cadavres. A la fin, les ennemis vous auront tendu le même piège, avec deux voitures tous recuyez faire exploser en piden d'essence, derrière une voiture. Pas facile, mais faisable en tirant sous la caisse. Tuez quelques ennemis, puis remontez chercher le camion. Et Filez!

#### Mission 13 Bon appétit

l'attaque commence, tuez les deux gardes à droite et sortez par l'arrière. Vous devez faire vite. Tournez a droite. Attention, yous passerez devant une ruelle où il y a peut-être un ennemi. S'il est là, tuez-le et récuperez sa Thompson. Dans ce cas, ne montez pas les escallers menant à la porte. Attendez que les bandits déboulent et dans le couloir, presque jusqu'à la l'envers en levant la tête. Exécutez un autre type, puis descendez. Achevez les types dans la rue. S'il n'y a personne dans la ruelle, foncez aux deuxième partie de la mission est l'escalier de secours et tuez tous les types qui pourraient vous en vouloir. Carlo est en sous-vêtements, il doit être votre cible prioritaire. Les ennemis ne sont pas très bien armés et normalement, vous avez une



## Mission 14 Joyeux anniversaire

Allez voir Ralphie pour une nouvelle sur la carte. Inutile d'essaver d'entrer dans le bateau tout de suite. Allez plutôt dans la maison dont la porte est ouverte, allez à droite, descendez Habillez-vous en marin et vous pourrez passer le service d'ordre. Longez le côté droit du bateau et, derrière la porte du fond, prenez le sceau. Montez sur le pont intermédiaire. Près de la roue qui fait avancer le bateau, à proximité de l'escalier, il v a une porte avec une petite affiche. Essayez de l'ouvrir. Allez voir le marin près de la porte où vous avez trouvé 's security of deplace. Pare, -1. plusieurs fois et il vous donnera la clé. Retournez aux toilettes, nettoyez le vomi et prenez le flingue. Rangez-le ! Là, il y a un petit bug. Sortez de la pièce. Posez le seau. Faites attention à ce que personne ne vous vote. Ressortez l'arme et rangez-la encore C'est pour activer la cinématique. Allez maintenant sur le pont supérieur. Attention à bien repérer l'endroit où se trouve le hors-bord qui servira à Puis tirez-vous à bord du hors-bord.

#### Mission 15 Veinard

Cette mission n'est pas très difficile.

Vous tenterez de vous débarrasser
de Sergio Morello quatre fois de suite
sans succès. Votre rôle est très limité
A la quatrième tentative, vous êtes
juste un observateur et vous constates
encore un echec cuisant des hommes



Mission 12. Un feu d'artifice : "Oh, la belle voiture bleue !"



Mission 13. L'escalier de secours vous sera d'une grande utilité.

## AIDES DE JEU

## Mafia: The City of Lost Heaven Deuxième partie

de main de Don Mais cette fois, il faut prendre la voiture de Morello en chasse. Pas de chance, vous avez un veau. Inutile de tirer sur l'ennemi, contentez-vous de suivre en perdant le moins de temps possible. Arrive au port, vous deviendrez une cible. Après cette embuscade, quatre hommes vont vous tomber dessus. Recupérez les pétoires. Dirigez-vous vers la droite et éliminez les types derrière les trains

rencontrerez en chemin. Les types les plus dangereux sont les snipers, dans les grues. Vous vous en occuperez plus tard. Progressez discrètement, de pâtiment en batiment. Après avoir passé les ennemis qui sortent de la voiture, allez de l'autre côté du port et longez le mur à votre gauche. Arrivé au bout, vous tomberez encore sur quelques ennemis. La dernière maison contient un "sniper", très

dangereux. Il se irrouve en face de deux wagons. Vous reviendrez vers ce petit train tout à l'heure. Après avoir éliminé le tireur. entrez dans la baraque et prenez-lui son fusil. Approchez des grues, doucement, jamais trop à découvert et "snipez" à votre tour les tueurs. Vous devriez être tranquille pour revenir vers le train. Regardez bien les aiguillages. Réglez-les de façon à ce que les wagons soient dirigés

vers l'entrepôt devant lequel se trouve la voiture de Morello. Approchez-vous des wagons et retirez la cale du premier.

Vous pouvez vous approcher du lieu de l'accident et tirer sur les quatre ou cinq tueurs se trouvant dans le bâtiment. Puis achevez Sergio Morello! Pas si chanceux que ca finalement. A la fin, vous pouvez faire une mission en temps limité pour Lucas. Attention avant d'activer la

mission, vérifiez bien que vous avez une voiture à quatre places. C'est assez difficile. Vous avez un blessé à l'amère, alors mieux vaut éviter les chocs Cependant, il faut aller assez vite.

#### Mission 16 La crème de la crème

Lorsque vous arrivez au théâtre, Morello est parti. Suivez-le jusqu'à l'aéroport. Une fois que la voiture a des ratés,



Mission 14. Habillez-vous en marin pour passer inaperçu



Mission 16. Suivez Morello jusqu'à l'aéroport!



Mission 15. Une balle dans la tête pour un petit remake.



Mission 17. Enfin un fusil à lunette ! Ça nous manquait !



# SEIGNEURDES ANNEAUX LES DEUX TOURS

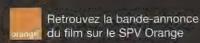
THE SAME AND THE CONTROL OF THE PROPERTY OF TH



www.leseigneurdesanneaux.com



**ACTUELLEMENT** 







## AIDES DE JEU

## Mafia: The City of Lost Heaven Deuxième partie

Vos partenaires réparée. Vous devenez le tireur de plus, Lucas a un demander. If s'agit de balancer une bagnole à la mer. La principale difficulté consiste à éviter la police. Lorsque vous serez sur la route sinueuse au nord des falaises. dirigez-vous dans la prairie et placez la voiture bien en une autre voiture et poussez la bagnole est armé.

#### Mission 17 Campagne électorale

Poussez votre voiture jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte Trouvez un égoutier et tuez-le. Ce n'est le laissez en vie, il problèmes à la fin de la mission vous devrez tuer plus d'une quinzaine de dars. Voici donc auelaues indices. rencontre avec quatre types, n'hésitez pas a faire un tour dans le couloir de droite. Tout au fond, il v a deux la seconde salle où il y a quatre ennemis, soyez sur vos gardes guand vous atteignez Après ça, vous pourrez trouver un

et n'oubliez pas d'appuver sur "A pour passer en mode repère doit être le haut du trait vertical et non pas les deux lignes horizontales. Ce n'est pas facile a sauvegarde auto a eu lieu iuste avant la porte. Deux balles sont nécessaires Tirez uniquement lorsau'il est immobile accompli, faites demi-tour mais ne revenez pas a votre point de départ. tuez les chiens. En remplissant la mission de Lucas, vous excellente voiture.

## Mission 18 Relax, Max!

instructions. Lorsque

le camion déchargera et piquez les papiers du chauffeur après un endroit que vous le contremaître qui à l'entrée d'un entrepot. Placez le bâtiment. Les caisses derrière lui. Lorsque vous commencez à lui parler. Il explique qu'il a besoin d'aller aux toilettes. Placez délà trois ou quatre boîtes de cigares à l'arrière de la commencerez à ranger des caisses. Lorsque c'est fini, à sa place. Parlez-lui gare. Chargez le

reste des caisses dans le véhicule et tirez-vous, vite l'A la sortie, vous êtes reperé. Vous êtes alors pris en chasse Rejoignez vos deux potes à l'endroit indiqué sur la carte. Prenez le fusil à pompe près de la caisse et arrosez les ennemis. Vos deux potes seront d'une efficacité rare. Lorsque c'est fini, montez dans le camion avec Paulie et ailez à l'entreoôt.

#### Mission 19 Au clair de lun

Après les repérages de Paulie, allez chercher l'artillerie à Hoboken Centre. Vous devez avoir une Thompson (personnellement, l'ai fini les deux dernières missions uniquement avec cette arme), les deux S&W et les deux colts. Passez chez Lucas pour une bonne voiture (la mission est obligatoire et pas trop compliquée). Passons maintenant au coeur



Mission 18. Placez le carrion en reculant pour pouvoir charger.



Mission 19. Les clés se trouvent dans le bureau du "director".



# www.Prizee.com

## Mafia : The City of Lost Heaven

## Deuxième partie

du sujet : la banque. Quand vous entrez, foncez vite au tond équipaz-vous de la Thorita. Jugaz vers la gauche et prenez la clès. Un garde arrivera par la porte la plus proche. Tuez-le. Revenez voir Paulle et aidez-le a tuer le type de la sécurité qui lui tire l'assurante qui l

TUAUTTO BOATRONDE

SOLUCES

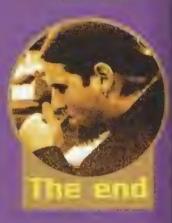
Mission 20 La mort de l'art

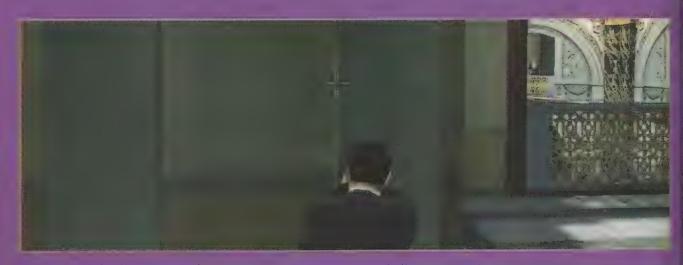
Guard yous yous toury: dans l'appartement de l'hause nonez en current e pres, ne courez pas !).
Vous pourrez ensuite vous
procurer une Thor 812 (très
pratique pour le mode libre
circulation). Vous devez
absolument avoir des armes carte, il y a des chiens et "6 coups" ne suffira sans des chiens. Une fois la allez au musée. Un des plus le dire. Sans doute le plus chaud aussi. Une bonne trentaine d'ennemis vous faites vite demi-tour et

qu'une seule fois. Au premier étage, au niveau des escaliers qui partent à droite et à gauche. Mais les cadavres, justement pour récupérer ces jouets. Comme dans tous les jeux, ce n'est pas factle à utiliser, peut nous retombe ça peut nous retaine dessus, alors ça ne doit pas être votre priorité. Une Thompson fait très bien l'affaire. Lorsque vous aurez l'impression d'avoir tout nettové au RDC et au des alles du musée, au premier étage. Avancez parcourez toutes les salles.

opération jusqu'à ce qu'il s'enfule. Faites le tour de la salle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre Vous verrez des traces de sang. Suivez-les et soyez mobile. La Thompson en main. Visez juste. Il va arriver. Il faut encore le mitrailler un petit peu et c'est la fin. Sans doute la plus belle fin d'un jeu vidéo. Au niveau narratif. Mais pas seulement. Maintenant le deuxierne mode libre de nouvelles missions (certains PNJ agitent les bras en l'air) et vous avez votre propre petite maison, réterence à la fin du jeu. Le spectacle continue...

Léo de Urlevan





Mission 20. Sans doute la plus belle fin d'un jeu vidéo. Et pas seulement du point de vue narratif!



## www.netconnect.fr

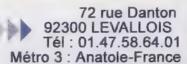
## SALLES DE JEUX EN RESEAU

## LEVALLOIS :

## # EQULOGNE















12 rue du Parchamp 92100 BOULOGNE Tél : 01.46.05.46.71 Métro 10 : Jean Jaurès





## PARIS VI 88

## # TOULOUSE













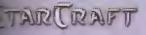


49 rue Bayard 31000 TOULOUSE Tél: 05.61.62.62.68





## NOS JEUX 8











Day Of Defeat







colin mcrae rally 2.0



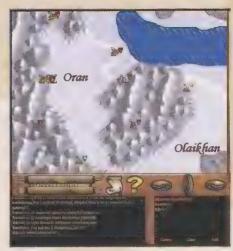


## En provenance des îles...

Non, l'île de la Réunion n'est pas qu'une destination vouée au farniente. Elle abrite aussi un studio de création francophone, Npcube, qui développe un MMORPG médiéval fantastique. Dark and Light (www.darkandlight.com), ainsi dénommé d'après les deux peuples qui s'y affrontent pour affirmer la supériorité de leur magie, va bientôt entrer en bêta test. Sur le papier, les caractéristiques s'annoncent

grandioses, avec un système PvP, basé sur un code d'honneur ayant pour but de contrôler le territoire, et un gameplay récompensant le combat et le commerce. Aux vues des screenshots, le côté technique ne semble pas non plus délaissé. Un moteur 3D gère les graphismes hallucinants d'un monde immense et sans zones. Espérons donc qu'il tiendra ses promesses.

## THE CONCOURS



Le mois de janvier sera l'occasion pour vous, chers lecteurs, de participer à un concours organisé par Alchemic Dreams et Gamalocus. en collaboration avec Gen4 et son site Internet. Le suiet est Call of the Warlord, un jeu de stratégie en tour par tour dont les parties se déroulent sur une période définie. Pour y jouer, rien d'autre n'est nécessaire qu'une version d'Internet Explorer 5.5 ou supérieure,

et 50 Mo de disque dur. De nombreux lots sont à gagner : des comptes COTW (d'une valeur allant jusqu'à 50 \$ US), des dessins dédicacés par les artistes ayant illustré le ieu. des artefacts pour donner encore plus de puissance à votre famille, ainsi qu'un artefact unique et exclusif qui vous dotera d'immenses pouvoirs. Alors, rendez-vous sur le site Gen4 pour plus de précisions !

## L'aventure continue!

The Fields of Battle, premier épisode de Witch's Wake et dernier-né des modules de Bioware pour son jeu de rôle Neverwinter Nights, est enfin disponible gratuitement sur le site officiel. Il devrait garantir quelques heures de jeu supplémentaires.



## Sang neuf

Le MMORPG/FPS
Purge online
(www.purgeonline.net)
entre dans sa 5° phase
de bêta test. Il suffit
de s'inscrire sur le site
afin d'avoir une chance
d'y participer.



## Baseball Online

Après les RPG, c'est au tour des jeux de sport d'être cuisinés à la sauce online. Les premiers sont les plus populaires aux States, à l'instar d'Ultimate Baseball Online (ultimatebaseballonline.com) Pour le moment, seule la démo est disponible, et elle ne vous propose que de mesurer vos scores de batteur avec ceux des autres joueurs, ainsi qu'un affrontement un contre un, le vainqueur étant celui qui accomplit le plus de Home Run. Mais dans un

futur proche, le jeu permettra à une pléiade d'internautes de participer à une véritable League, en s'inscrivant dans une des équipes qui concourra pour le titre. Concernant l'ambiance, les premières impressions sont plutôt bonnes : la réalisation graphique est de qualité, et l'esprit du jeu semble respecté. Reste à savoir ce que ça donnera au niveau du "lag" lorsque de nombreux ioueurs seront connectés simultanément.



## L'après DAOC

Non content d'assurer le suivi de Dark Age of Camelot pour la France, GOA poursuit son voyage vers de nouveaux horizons en prenant sous son aile un autre jeu massivement multijoueurs. Ce nouveau venu intitulé Ryzom (ryzom-europe.goa.com) prend place dans un univers de Science-Fantasy, et s'inspire de romans tels que Dune, de Frank Herbert, ou encore des écrits d'Isaac Asimov. Il innove avec plusieurs niveaux de développement : un accomplissement personnel, un accomplissement en groupe, et un autre au niveau Civilisation, lequel est affilié à un système politique permettant le contrôle de l'évolution de son peuple. Ryzom joue aussi la carte de la beauté graphique et sonore dont l'ambiance et le style devraient se démarquer des productions actuelles. Le bêta test devrait débuter ce printemps, avec une sortie prévue fin 2003.

## Folie meurtrière

Depuis son ouverture début décembre, Camelann, le serveur PvP de DAOC Europe, affiche complet.Reste à savoir si l'engouement sera toujours le même lorsque les premiers persos haut niveau commenceront à raser les zones.

## Arrivage tardif



En France,
La Autilia de
Marcollo de Autilia
Para de Para de
La Callanda de
La Ca

## MINDARK PREND LE RISQUE D'APPLIQUER UN TOUT NOLIVEAU AINSI LA LEVEE D'UNE POLÉMIQUE... CEPENDANT. L'AMBITION

usqu'à présent, la formule consacrée du jeu online était l'achat du produit en boîte suivi d'un abonnement mensuel. Mais il se peut que l'expérience "Project Entropia" change la donne si elle s'avère fructueuse. En effet, le studio de développement a choisi de rentabiliser son jeu par un autre moyen. PE est à télécharger gratuitement et aucun abonnement n'est requis. En

banque intégré au jeu lui-même qui se charge de FAITES FURTURE

TARLACE ALL PER I

convertir votre argent réel en PED, la monnaie du

monde de Calypso (indexée sur l'US Dollar).

MindArk compte établir sa source de revenus au niveau de toutes les transactions d'objets à l'intérieur du

revanche, il existe un système de jeu, lorsque vous voudrez réparer une arme par exemple (en effet,

> les objets s'abîment avec le temps...). Vous n'avez pas

besoin de ça pour évoluer et, comme dans un RPG traditionnel, les créatures que vous tuez vous rapportent des objets, ainsi que des crédits. Des objets à revendre et des crédits à convertir en argent réel.

## EA Marketing







## BUSINESS MODEL" POUR LEUR MMORPE, PROVOQUANT A AU MOINS LE MERITE DE VOULOIR CHANGER LES CHOSES!

Voilà un concept intéressant, mais qui nécessitera certainement une surreillance de tous les instants, surtout au niveau des "Scams", un procédé de plus en plus à la mode sur Internet. En se faisant passer pour le service clientèle, on vous demande vos idenfiant et mot de passe. MindArk devra donc se montrer vigilant, car on sait que les joueurs sont à l'affût de la moindre défaillance du programme. Si l'équipe suédoise réussit à limiter les dégâts, cette nouvelle approche économique pourrait intéresser bon nombre d'éditeurs, qui écarquillent les yeux en voyant combien sont prêts à payer certains pour acquérir des persos et des objets, mais qui tirent la tronche puisqu'ils n'en retirent aucun bénéfice.

Nous allons suivre de près le parcours de Project Entropia, afin de voir si le jeu devient viable. Toujours est-il que si vous êtes intéressés, le second CD de Gen4 vous propose le client complet en français! Et si, au début, il se peut que vous ayez des parties toujours en anglais, la traduction et le support (pris en charge par Alchemic Dreams) seront automatiquement téléchargés via des patches, lors de votre connexion.

Loïc Claveau 🥦

# Un monde en évolution

Emergence, le patch de décembre pour Asheron's Call 2, a commencé à changer la face de Dereth. Les Drudges ont envahi les terres, alors que les villes se rebâtissent lentement. Ce fut aussi l'occasion de changer quelques aberrations de gameplay.

## Problème de propulseur

La compagnie Vibes, à l'origine du grand raté qu'est Mankind, a été mise en liquidation judiciaire. Il semble que plusieurs repreneurs se soient manifestés, mais il faudra attendre un moment pour connaître le sort des gens qui continuent à jouer à Mankind.

4.4



## EN ATTENDANT LA VF DE DAOC, PRÉVUE EN FÉVRIER. VOI

ne chose est sûre, Mythic Entertainment sait y faire avec ses joueurs. Cette extension arrive à point nommé pour redonner un second souffle à DAOC qui, il faut bien le dire, commençait à battre de l'aile. C'est donc une période de fête pour les fans puisque, à l'instar du Père Noël, Shrouded Isles arrive avec une hotte pleine de bonnes choses. Première nouveauté, et non des moindres : DAOC fait peau

neuve à deux niveaux. D'abord, son moteur graphique 3D, Net Immerse, a subi un lifting important : la qualité des détails, des effets spéciaux et de tout ce qui est visuel se voit rehaussée de façon drastique. Ce qui en fait désormais un univers bien plus agréable à jouer et à explorer.

Ensuite, c'est l'interface, quelque peu dépassée comparée à la nouvelle mouture d'Everquest, qui se devait de changer d'aspect. C'est chose faite! Son look a été amélioré. Elle gagne aussi en efficacité avec deux raccourcis en plus. Un luxe quand on sait que les joueurs jonglent en permanence entre deux barres au minimum. Autre changement concernant l'interface: une fois dans le jeu, on peut désormais manipuler toutes les options, ce qui fait gagner du temps. Mais les principales innovations résident dans l'implémentation de trois races (une par royaume) et de

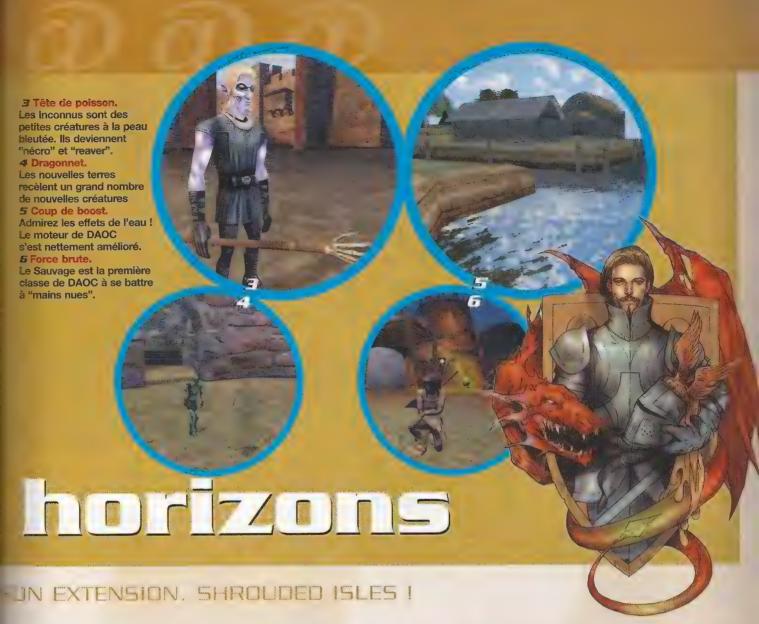
## D'accord, pas d'accord

L'équipe de développement a annoncé qu'un seul personnage serait dispo par serveur. Depuis, les forums de Star Wars Galaxies sont devenus un champ de bataille. Si plus de 50% des joueurs sont plutôt pour, plus de 40% se disent contre. Du coup, SOE va peut-être réexaminer tout ça et effectuer des changements, ou pas.



## Ça approch

PlanetSide,
le FPS massivement
multijoueurs de Verani
Interactive, entame
son recrutement
de bêta testeurs.
Cela signifie
qu'il devrait
commencer
dans quelques mois.



six classes de persos. Albion récupère l'Inconnu (en français), une race de petits hommes bleus vivant dans les souterrains. Midgard s'octroie le Valkyn, une espèce primitive qui vit en tribu. Et enfin Hibernia, fidèle à son esprit "nature", recueille le Sylvan, une race à mi-chemin entre l'homme et l'arbre.

Respectivement, ces royaumes reçoivent le Nécromancien et le Reaver (dont les pouvoirs sont

basés sur le drain de vie et l'invocation de morts-vivants), le Bonedancer et le Sauvage (l'un faisant appel à des animaux et l'autre se battant au corps à corps), et enfin l'Animist et le Valewalker (le premier se servant de créatures invoquées comme des bombes et le second étant un hybride entre un mage et un guerrier armé d'une grande faucheuse).

**N'oublions pas** que toutes ces nouveautés s'accompagnent de

trois îles à explorer, réservant des challenges un peu plus relevés que ceux que l'on trouvait sur les terres originelles. Voilà donc de quoi redonner de l'engouement aux joueurs qui, en outre, auront la chance de créer deux fois plus de personnages qu'auparavant. Bref, l'add-on semble réussi et prouve que Mythic poursuit ses efforts pour faire de DAOC un des meilleurs MMORPG.



# Grave de chez grave!

Shadowbane continue sa période de bêta test, après avoir annoncé un retardement de la date de sortie. Après trois ans de développement, le moteur graphique commence à se faire vieux. Seul espoir : son gameplay.





TOUT JEU QUI SE RESPECTE!

www.momo.it et www.logitech.com

Avant de démarrer ce test, un petit détail pour les non-initiés. MOMO®, c'est rigolo comme nom. En outre, il fera saliver les accros des retransmissions de F1 sur TF1 (rime...). En effet, MOMO® est un célèbre équipementier sportif italien de très haut niveau. Allez jeter un coup d'œil sur leur site, ne serait-ce que pour les bimbos du paddock. Tout ça pour dire que ce volant a bénéficié de la bienveillance des designers de la marque. Donc, on ne rigole pas. Bon, d'ac-

cord, rigolez et après, on embraye sur le test.

embraye en effet puisque, bien endu, ce kit se compose d'un volant,

On embraye en effet puisque, bien entendu, ce kit se compose d'un volant, d'un levier de vitesse et d'un pédalier. Le pédalier en question possède un frein et une pédale d'accélération suffisamment

robustes et lourds pour éviter l'effet "j'appuie dans le vide". Sous le pédalier, on trouve une lamelle réversible, dotée de picots, qui assure un maintien optimal quelle que soit la surface sur laquelle il est posé. Le levier a lui aussi bénéficié d'un petit éclair de génie : il est positionnable très facilement à gauche ou à droite du volant... Mais la plupart d'entre vous se serviront très certainement des gâchettes du volant pour la partie en manuel.

Le volant justement, parlons-en ! 25 centimètres de diamètre, avec une finition en caoutchouc impeccable. La prise en main est immédiate, il tourne bien (240° de rotation). Là encore, comme pour les pédales, la dureté est très bien dosée. Au centre, on trouve six boutons programmables et facilement accessibles. Le soft Wingman®,

### Récapitulatif

Modèle
Constructeur
Boutons
Connectique
Options
Logiciels
Prix
Retour de force

Logitech MOMO® Racing Force Feedback Wheel Logitech/MOMO® 6+2 gâchettes analogiques USB

Kit sans fil Logitech Wingman® Environ 150 euros



## l. 8 8

#### Yamaba hara-kiri I

Ils sont fous ou quoi chez Yamaha? La baisse de prix continue et il est désormais possible d'avoir un excellent graveur de la gamme CRWF1
44X/24X/44X pour
presque rien. Par
exemple, le CRFWF1
ATAPI interne n'est plus
qu'à 159 euros. A
graver sur vos tablettes
(avec Disc T@2)!

#### If ne faut pas se fier...

Logitech nous sort un magnifique kit 5.1 haut de gamme, le Z-680. Avec système de décodage Dolby® Digital, Dolby® Pro Logic II, DTS® et certifié THX ! Cinq fois 53 W plus les 185 du caisson, ça nous fait du 450 W ! Télécommande, entrée et sortie optique et coaxiale lui feront prendre place au salon. Reste le prix (500 euros) et le regret qu'il ne soit pas 6.1 comme le laissait présager son

, nom...





## C'est de la bombe !

Retour d'une carte phare Pinnacle dans les rayonnages. En effet, la DC 10+ dans sa nouvelle mouture nous revient débarrassée des petits pro-

www.pinnacle.fr

blèmes inhérents aux anciennes versions.

aussi le MPEG-1, le MPEG-2 et l'AVI. Pour le son, soit des WAV, soit des MP2. Et vous pouvez aussi charger des images aux formats standard. Pour la sortie, cela se fera sur cassette analogique ou numériquement en dur sous tous les formats courants aujourd'hui. Cette fois, les drivers sont disponibles pour tous les OS Microsoft et c'est assez stable.

Le soft de montage, Pinnacle Studio 8, a été amélioré, même s'il est toujours très limité. Mais pour le quidam ne voulant pas trop débourser, c'est du tout bon. La

synchro est correcte, les effets peu nombreux et classiques suffisent à égayer de façon kitsch les montages. La recherche des blancs marche assez bien. Le must, c'est le montage de vos menus DVD, "l'authoring" comme on dit. Très bien fait. Il y a aussi la possibilité d'éditer des VCD et des S-VCD. Au final, une très bonne carte pour tous ceux qui sont encore à l'analogique (et ils sont nombreux). Elle devrait combler leur attente. Un bon produit, simple et pas cher : 229 euros.

servi par Logitech, permet de configurer le tout sans problème et d'activer le fameux retour de force. Le nirvana de la tendinite. Ça vibre, ça secoue, ça vous renvoie le volant à sa position initiale en moins de deux. Le rêve!

Les deux gâchettes, issues elles aussi de la collaboration avec Momo, permettent de se croire à bord d'une F1. Situées derrière le volant, celles-ci restent accessibles et permettent un parfait contrôle du volant. Fini les brimades envers le matériel durant une partie. L'ensemble dispose d'une fixation en trois points correcte, de sorte que le volant soit convenablement arrimé au bureau.

Un kit Logitech (vendu séparément) est également proposé, et il permet de jouer à distance. Non, ce n'est pas un fil de trente mètres... On est en 2003 les gars! Tout ça se branche en USB et marche à l'électricité. Avec un Need For Speed ou un RalliSport Challenge, ça fait son petit effet! Alors pour tous les fans de tuning (et les autres), ça vaut amplement ses 150 euros.

Jérôme "Momo" Firon



aux noms!

Pour l'Inspire 6700 par contre, il n'y a pas photo : c'est bien du 6.1 ! Taillé pour l'Audigy 2, il est au même prix que l'ancien 5.1 de la marque, c'est-à-dire 150 euros.
Certifié Dolby® Digital
EX, il vous explosera
les tympans avec
ses 82 W (20+22+5x8).
Et même si cela semble
plus faiblard que le 5.1
de Logitech, les joueurs
amateurs d'immersion

n'auront pas de scrupules à investir!

matériel

PAL/SECAM et supporte

Mais au prix auquel elle

était déià proposée, il était

bien difficile de lui en tenir

rigueur. Cette carte PCI va

analogique

donc permettre à tous les

amateurs de vidéo analogique de

faire leurs montages tranquillement.

Une entrée composite, une autre S-

Vidéo, mêmes standards pour les

deux sorties... La capture se fait sur



## HARDWARE



ARCHOS ONDIO

## VKTRS!

"Video killed the radio stars". Après la vidéo. Archos fait un crochet par la radio avec ce petit baladeur FM qui permet d'enregistrer ce qui passe sur les ondes grâce à ses 128 Mo de mémoire flash intégrés! C'est connectable en USB 1.1 et ça stocke deux heures de MP3. Bien pensé, il a même une mémoire tampon de trente secondes qui permet de ne jamais rater l'enregistrement. Petit et poids plume, comme toujours avec la marque (81 x 47 x 25 mm pour 60 grammes), il fonctionne avec trois piles AAA pour une autonomie de douze heures.

Mais le top, c'est son microphone intégré : l'Ondio se révèle alors être un véritable dictaphone ! Un écran LCD de huit lignes, la possibilité d'augmenter la mémoire via les Multimedia Cards et surtout... l'equalizer! Complet à souhait, il achève d'en faire l'un des outils les mieux agencés qui soient sortis ces derniers mois! Et dire qu'à l'origine, ça partait pour être un gadget. Tout comme avec le Muvo de Creative, libre à vous de l'utiliser pour transporter vos données. Il est fourni avec son câble USB, un casque et un étui. Rien que ça... Son prix : environ 270 euros.

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP PRO

## Microsoft se défile !

Bill continue à nous faire partager sa passion pour la C. B. avec cet ensemble clavier+souris sans fil utilisant la technologie radio. Au programme, rien de bien nouveau. Le clavier est toujours dérivé du best-seller de la firme, à savoir le Multimédia Keyboard et ses boutons paramétrables. La souris est, quant à elle, connue et appréciée. La majorité d'entre vous connaît donc les points forts de cette gamme (tout) et ses

principaux défauts (rien). Reste la couleur, noire, assez jolie. Le plastique et la dureté des touches et des boutons est toujours de très bonne qualité. Du classique, disponible en version standard ou ergonomique (vous savez, le clavier découpé en deux qu'on aime ou qu'on déteste).

**Vous serez plus tentés** par l'ensemble "standard", qui est proposé au prix de 125 euros. Un bon investissement!



www.archos.com

BAIDPDING

88



### II est libra Mensitori I Normal, avec ses 250

Normal, avec ses 250 Go ! Ce disque établit un nouveau record de capacité. Pour 639 euros, ce disque ATA de 5400 tours/min devrait vous permettre de laisser libre cours à vos envies de download et d'encodage massifs! Et... le 320 Go est en route! Un bouton et hop, tout est sauvegardé!

# En plein dans le (neuf) mille

www.hercules.fr



Le modèle 9500 Pro a ses huit pixels pipelines et 128 bits d'interface mémoire DDR, la 9700 en ayant 256. Sur les deux, l'HyperZ est présent pour optimiser l'accès à la mémoire. Chaque boîte contient PowerDVD 4.0 XP et un adaptateur DVI/VGA pour brancher un deuxième moniteur. Une sortie télé est également de la partie. Cerise sur le gâteau : No One Lives Forever 2 gratuit! Histoire de voir directement ce que la carte a dans le ventre.

Reste le prix de ces bijoux : 330 euros pour la 9500Pro, 100 de plus pour la 9700. Tout se paye!

## nVIDIA+3dFX=

Il est né le divin enfant! nVIDIA a enfin dévoilé le nV30, son nouveau processeur. Il faut l'appeler GeForceFX, car il est le fruit des amours (vénales) des deux constructeurs susnommés. Et aussi parce que sa puissance est telle qu'elle va permettre de passer le cap du photoréalisme. Soi-disant, parce qu'en pratique, peu de choses ont filtre. Discours commercial, embrassades et congratulations. Du concret, messieurs!

#### 4800 <u>Késako ?</u>

Peut-être avez-vous remarqué dans vos magasins des cartes graphiques estampillées Ti 4800. Non, ce n'est pas le nV30 tant attendu, mais "juste" la version AGP 8x des Ti 4600. Et la version Ti 4800 SE, c'est en fait une Ti 4600 AGP 8X. Voilà, voilà... D'autres questions ?

## ABONNEMENT

MISSINE SPECIALIS



Splinter Cell L'infiltration au sommet

Impossible Creatures Stratégie mordante

C & C Generals La previe

The second secon



LA SOLUTION BU JUYAU DE LA RES PERSONNACE ET DES ÉQUIPEMEN OPTIMALOS

Gen4
SOLUCES

## DUNGEON SIEGE

Les techniques de combat, l'équipe idéale et le cheminement.

## MEDAL OF HONOR

La solution pour terminer toutes les missions!

## JEDI KNIGHT 2 OUTCAST

Tout découvrir sur l'académie Jedi, Nar Shadas, Bespin et Cairo.

MAIS









CIVILIZATION III - EMPIRE EARTH - WORLD CUP 2002 - VIRTUA TENNIS - JÉRUSALEM

DES MILLIERS DE TIPS SUR PRÈS DE 200 JEUX.

# UNIQUE

UNE VRAIE ECONOMIE





11 NUMEROS HORS-SÉRIE CADEAU JEU



REMPLISSEZ VITE CE GOUPON

#### ·N n



GEN4 PC 162 HS-NOLF-AC

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement 46, rue Troyon 92310 SÈVRES

Tél.: 01 46 90 20 00 01 46 90 22 32 Fax: 01 46 90 20 44

The valable dans la limite des stocks disponibles.

20 -				i
	Ī	Ï	CME	İ
			STATE OF	ı

je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros + 1 hors-série au prix exceptionnel de 45 € (Prix étranger et DOM : 75 €)

⊐ R	na	la n	99 19	Om	٥n	
I IN	e a	wu	ш	GIII	GII	

Le cadeau de votre choix : ☐ NO ONE LIVES FOREVER ☐ AMERICAN CONQUEST

dans la limites des stocks disponibles

#### Adresse de réception du magazine

Prénom: Nom:

Adresse: Code Postal : Living Ville :

Pays:

E-mail:

Tél:

Ci-joint mon règlement : 🗇 Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) :

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).



PREVIEW



## PREMIÈRES **IMPRESSIONS**

Seratece une démo technologique ? Uni moteur pour éditeurs en manque de THE STREET Pas du tout I Le game<sub>play</sub> familianes. les gaptenes lyaun jau damère fout

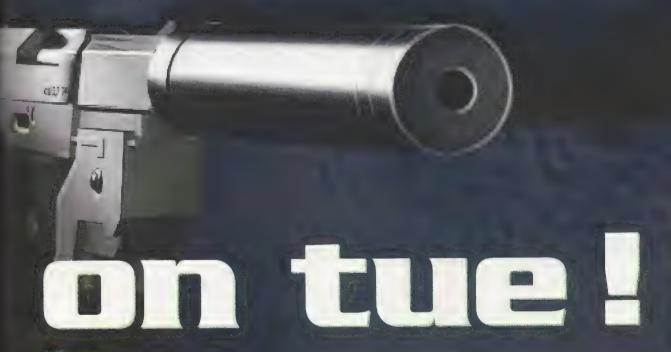


## Les lunettes de détection thermique

Sam vient de shooter deux to es Mettons-lui ses lunettes de détection thermique.

Attentions quella residente. Les lampes provinquent une certaine chaleur. Du détail, toujours du détail.

Pas de doute, ils sont morts. En tout, ça a duré une minute. Pas sûr que ça aille aussi vite en vrai.



uand on travaille dans le plus grand secret, il arrive d'oublier qui on est. C'est d'ailleurs conseillé si, un jour, l'ennemi vous met le grappin dessus et s'il vous torture dans l'espoir d'obtenir de précieuses informations. Sam Fichier fait partie de ces hommes-là... Il travaille pour la NSA (National Security Agency). Enfin, pour une cellule de cette organisation gouvernementale dont certains de ses collègues ne soupconnent même pas l'existence. D'après les autres agents, qui ne l'ont jamais vu mais connaissent sa réputation, c'est le meilleur parmi les meilleurs. Son atout ? La discrétion. De toute façon, Il ne peut pas faire autrement... S'il est capturé, le département d'état nierait... Enfin, vous connaissez la suite ! Third Echelon, la cellule dont il fait officieusement partie, est très préoccupé par le terrorisme mondial. Pour éviter que se reproduise une catastrophe comme celle du 11 septembre, ses membres décident de prendre les devants et de liquider quelques "Ben

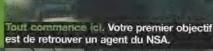
Laden-like" à travers le monde. La méthode de Sam? Aucune. Il a carte blanche! Il improvise... Mais il ne laisse jamais rien au hasard. C'est avant tout un professionnel. Un pro qui sait tirer profit de tout l'équipement mis à sa disposition. Et de ce côté-là, le bureau n'a pas regardé à la dépense.

Souvent, les titres basés sur l'infiltration ne sont pas vraiment trépidants. Dans Splinter Cell, le dosage action/infiltration est parfait. Jamais l'ambiance dans un jeu ne fut aussi oppressante. On n'éprouve aucun sentiment... mais de réelles émotions. La peur nous gagne parfois (le son – un modèle du genre – y est certainement pour beaucoup). Le passage sera-t-il "sécurisé" ? Marcher sur ces lattes de bois risque-t-il d'attirer l'attention des gardes ? Suspense...

S'il faut encore en convaincre certains que les jeux vidéo ne sont pas des médias tout à fait ordinaires, alors montrez-leur Splinter Cell! Quel que soit l'endroit où l'on se trouve, c'est passionnant. Chaque pièce est une

SPLINTER CELL

Buidin de jeu ? Presque Voici les Crois-quarts du prender niveau Oubliez le poids des mots I Et souvenez-vous du char des photas I





Quelle surprise | Notre héros sait monter aux échelles.



Patité sourts. Sam sait profiter de toutes les failles dans les forteresses ennemies.







Passage obligatoire. On constate parfois une certaine linéarité dans les niveaux...



Pas de chance. La baraque dans laquelle vous devez retrouver l'agent est en feu.



Pas le moment de trainer. Les décors se détruisent à mesure que Sam avance,



Homme à terra ! C'est fini pour lui. Mais il vous a donné de précieux renseignements.



Pièce enfumée. Si vous ne détruisez pas le plafond vitré, vous mourrez étouffé.



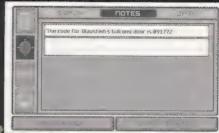
Moins chaud 7 Pas si sûr, vous êtes chez l'ennemi, en pleine lumière.



Première victime. Sam l'a fumé à travers les feuillages mais il doit planquer le corps.



Une porte fermée. Explorons la pièce. Tiens, un ordinateur derrière ce tableau!



Les doigts dans le nez. Après avoir goûté aux joies de l'activation des bêta d'Ubi...

ésame, cuvre-loi ! Suspense... On ne sait jamais ce qu'il y a derrière une porte.

Classique. Deuxième action similaire. Mais où sont les level designers?

ie Nard". Les conduits d'ascenseur sont très pratiques pour rester discret.





## ACTION SPLINTER CELL

## Miettes de X-box !

Calmons-nous!
Il y autant de
Incoras cus
PC que Xbox.
Mais si on
pouvait récolter
LE 102 Secondes
les perles de
LE 102 Secondes
on serait comblé

Romantisme
 C'est beau
 un coucher
 de soleil...

Z Frigo.
On dirait
les locaux
de Gen4.
Mais c'est une
chambre froide.
Du grand art.

J Efficace. En tout cas plus que Mike Brant. 4 Real TV.

4 Real TV.
Les murs
ont des
yeux, avec
cette caméra,
au-dessus
de la porte.
5 Convaincant.
Sam sait trouver
les mots
pour décider
un ennemi
à se confier.

**6** Tarzan Boy. Chaque scène est prétexte à placer de jolis effets de lumière. 7 High tech. Les lunettes de détection thermique vous permettent de savoir combien d'ennemis vous allez mettre au tapis.









aventure en soi, car les mécanismes ne sont pas simplistes. Même si les niveaux sont assez linéaires, on ne peut pas se contenter d'entrer dans une salle, d'assommer le garde, de planquer le corps et de passer à la suite. Tout est beaucoup plus compliqué. Que les brutes arrêtent de soulever de la fonte! Que les adeptes du "snipe" désertent les stands de tir! La finesse sera, en quelque sorte, votre meilleure arme. Grâce, notamment, à la panoplie d'actions exécutables par Sam.

Certes, l'efficacité prime mais, quand tout est réalisé avec style, ça devient jouissif. On est bien loin de James Bond. Ce n'est vraiment pas la classe! Mais plutôt le sale boulot, celui que personne ne veut faire. Avant Splinter Cell, les jeux d'infiltration n'étaient en fait que des jeux d'action plutôt originaux. Mais ce titre donne au genre ses lettres de noblesse. On a affaire à une équipe de développement qui est allée au bout de ses idées. Les niveaux sont basés sur une idée originale et mettent à rude épreuve un moteur dont on n'a pas fini de vous dire du bien.

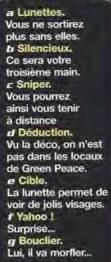
En tant qu'homme de l'ombre, Sam Fisher vit dedans. Rien de tel pour être discret. Ses ennemis ne le voient pas. Lui, en revanche, est équipé de lunettes à infrarouge, ce qui s'avère un avantage incontestable. Mais attention, le moindre filet de lumière peut le trahir. Dans ce cas, l'ennemi dégaine. Et là, c'est réaliste. En général trois ou quatre balles suffisent à coucher Sam. Et c'est aussi valable pour les ennemis. Les munitions de Sam sont cependant très limitées. Il ne pourra abattre tout le monde. Mieux vaut tirer dans une lampe et passer furtivement à côté de l'ennemi. Tout en finesse.

PREVIE

SHOPPING









## Plus besoin d'écrire

Galli commence il y il seniques armées avec les Rainbow Six et autres Chost Recon, some perfertes nombreux add-on Mala meintersant, c'est encore plus fert. Ciancy n'a même plus besoin d'acrine un livre pour qu'il

ce adapte, Spierer Cri Inspire de l'ocum de fauteur sams qu'il y art que roment avent. Il puise son background dans Op Center. C'est pratique Class a permet de faire des misselvés

Tirer sur tout ce qui bouge pose implicitement un problème : celui des cadavres. Il faut les cacher dans un coin sombre. Idem pour les types que vous avez assommé. Au moins, eux, ne vous auront pas

fait dépenser une balle. Et puis, mieux vaut ne pas prendre l'habitude de tirer sur tous les ennemis armés. Les niveaux, bien pensés, sont construits de façon assez étonnante. Certains chemins, voire certaines pièces où les ennemis font des rondes, sont tout simplement inaccessibles. Et si on retrouve un cadavre abattu à distance, l'alerte sera donnée. Ces ennemis ne doivent donc pas être éliminés. Rester discret : telle est votre seule et unique consigne. Sam peut tout faire

d'une façon incroyablement insonorisée... Imaginez tout ce qui peut réduire votre présence quand vous marchez! Tout est là. Vous pouvez réduire votre silhouette en marchant accroupi, vous déplacer très lentement... Mais que faire lorsque vous devez sauter sur un sol bruyant? Eh bien, Sam peut amortir sa chute en s'accroupissant à la réception!

Et que dire des graphismes ! On ne peut que les admirer bouche bée. Nous avons donc décidé de leur consacrer deux pages au début de la première mission. Pour en juger par vous-mêmes. Léo de Urlevan

DITEIR : Ubi Soft

HAVE CONTRACTOR SOFT

Halia - militration ROBII - SO ianvier 2003

SIIF IN BUT . www.splintercel.com

## STRATEGIE

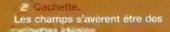
PRAETORIANS

## PREMIÈRES **IMPRESSIONS**

Praetorians semble être un jeu de pure stratégié, doté de mécanismes originaux. Sur les quelques niveaux testés, nous avons pu relever une certaine répétition des objectifs. Espérons qu'au final. la stratégie l'emporte.

# Dulce et patria

SOUS LE RÈGNE DE CÉSAR, LES GUERRES FONT RAGE ENTRE LES ROMAINS, LES EGYPTIENS ET LES BARBARES, PRAETORIANS EN EST LA PREUVE! BIEN OU'IL NE SOIT PAS D'UNE FIDÉLITÉ HISTORIQUE ABSOLUE, CE JEU A TOUTES LES CHANCES DE DEVENIR UNE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE STR...



Willes fort/fiees
 Les sièges font l'objet de miss

## Même pas une légion !

On a tous lu dans Astérix ces histoires de cohortes et de manipules. Mais par rapport à la légion, qu'est-ce que c'est ? Et puis, combien de légions y a-t-il dans le jeu ?

Tout commence par le légionnaire de base qui s'engage pour... 20 ans ! Plaçons-le à côté de 99 de ses potes. Ils forment une centurie, commandée par un centurion.

Deux centuries forment une manipule. Six centuries forment une cohorte. Mais il faut dix cohortes paur faire une légion. Une légion s'élève donc à 6 000 hommes. Dans Praetorians, on est tout de même loin du compte ! Au grand maximum, on doit avoir, d'après nos estimations, 800 hommes sous son commandement.

# 

uid novi dans les jeux de stratégie en temps réel depuis Age of Mythology? La platitude du pitch de Praetorians fait frémir, puisqu'il s'agn tout bonnement de campagnes opposant Romains. Egyptiens et Barbares. Cependant, nous avions déjà un peu levé le voile sur ce titre le mois précédent, et Loïc nous avait mis l'eau à la bouche sur le dernier-né de Pyro Studios (Commandos).

La version à laquelle nous avons pu jouer est un véritable bonheur. Et pourtant, elle n'est pas encore finalisée. Lon de là. Il n'y a que deux missions en mode Campagne, et deux cartes pour s'exercer à l'Escarmouche idais les bases sont posées. Chaque contrée apporte son lot de nouveautés. Si tous les softs sor-

taient avec l'originalité d'une seule mission de Praetorians, l'univers des jeux vidéo serait une révolution permanente.

Les mécanismes sont fascinants. La civilisation phare est, bien entendu, celle des Romains. Aere Perennius, comme on le dit souvent à la rédaction. Tous les clans se gèrent cependant de la même façon. On commence avec quelques troupes et, grâce à des unités spéciales, on établit un camp, qui génèrera différents types de guerriers. L'idée est de s'emparer de plusieurs villages sur la carte pour produire encore plus d'unités.

Les hommes sont la seule ressource. Il n'y a ni or ni bois à récupérer. Quand on ne produit pas d'unités,



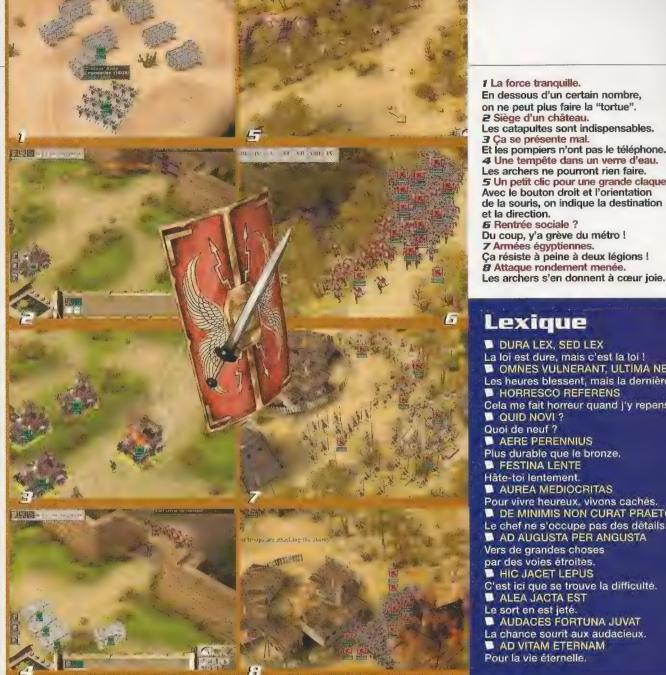
ta. Forcément.

ennemi. Il convient de bien repérer le terrain. Certaines uni-

tés peuvent franchir la forêt, d'autres pas. Tout reste assez logique. Il est facile de comprendre qu'une catapulte en forêt n'est pas l'idéal. Alors en général, on suit des petits sentiers pour atteindre des camps, voire des châteaux. Vous y avez tous pensé avant moi : ad augusta per angus-



Les Romains



1 La force tranquille. En dessous d'un certain nombre, on ne peut plus faire la "tortue". Siège d'un château. Les catapultes sont indispensables. 3 Ça se présente mal. Et les pompiers n'ont pas le téléphone. 4 Une tempête dans un verre d'eau. Les archers ne pourront rien faire. 5 Un petit clic pour une grande claque. Avec le bouton droit et l'orientation de la souris, on indique la destination et la direction. 5 Rentrée sociale ? Du coup, y'a grève du métro ! 7 Armées égyptiennes. Ca résiste à peine à deux légions ! 8 Attaque rondement menée.

## Lexique

- DURA LEX, SED LEX
- La loi est dure, mais c'est la loi !
- OMNES VULNERANT, ULTIMA NECAT Les heures blessent, mais la dernière tue.
- HORRESCO REFERENS

Cela me fait horreur quand j'y repense.

- QUID NOVI ?
- Quoi de neuf?
- AERE PERENNIUS
- Plus durable que le bronze.
- FESTINA LENTE
- Hate-toi lentement.
- AUREA MEDIOCRITAS
- Pour vivre heureux, vivons cachés
- DE MINIMIS NON CURAT PRAETOR
- Le chef ne s'occupe pas des détails.
- AD AUGUSTA PER ANGUSTA
- Vers de grandes choses
- par des voies étroites.
- HIC JACET LEPUS
- C'est ici que se trouve la difficulté.
- ALEA JACTA EST
- Le sort en est jeté.

  AUDACES FORTUNA JUVAT
- La chance sourit aux audacieux.
- AD VITAM ETERNAM

Pour la vie éternelle.

A l'approche des ennemis, alea jacta est. Vous devez jeter tout le monde dans la bataille. Ce moment est assez fascinant. Chacune des unités possède des aptitudes spéciales et, en général, c'est lors de la première phase du combat qu'elle les utilise : lancement de pilums, utilisation de frondes... Ensuite, le combat au corps à corps reprend le dessus. Ça se règle très vite, et dans une violence rare. Horresco referens. Mais ça reste soft, il n'y a pas de sang. Les trois camps sont très équilibrés et bien différents à jouer. Les Egyptiens sont nombreux et produisent rapidement de nouvelles troupes, mais ils se font souvent étaler dans les combats. Hic jacet lepus. Exactement l'inverse des Barbares, peu nombreux mais solides. Les Romains représentent, quant à eux, un bon compromis.

Il faut cependant leur reconnaître un avantage certain dont nous n'avons pas trouvé l'équivalent dans les autres camps: la formation "Tortue" des légionnaires. Elle vous permet d'avancer vers l'ennemi avec des dégâts très modérés et d'éclater les troupes les plus gênantes avant de donner un assaut en bonne et due forme. Les autres peuples se feraient massacrer par centaines avec les mêmes ordres d'attaque.

En général, quand on a goûté aux Romains, on ne cherche plus trop à découvrir les subtilités des autres peuples. Le pire, c'est qu'on ne peut plus décrocher de la formation "Tortue" ! Sans hésiter, on envoie une formation de ce genre vers l'ennemi et on se récupère un camp à coup sûr. Audaces fortuna juvat. Ça marche toujours! Ad Vitam Eternam.

Ce qui fera sans doute le charme de Praetorians par rapport aux autres STR, c'est son aspect tactique. Les contraintes sont souvent des résultantes du terrain. Tels soldats indispensables ne peuvent franchir la forêt, il faut trouver une autre idée... Comment optimiser l'effet de surprise ? Comment les prendre en tenaille avec un chemin unique ? On étudie autant le relief local que l'on gère ses troupes. Passionnant!

On attend impatiemment une version testable avec l'ensemble des missions pour pouvoir donner un avis plus Léo de Urlevan tranché. Bref, wait and see !

EDITEUR : Eidos DÉVELOPPEUR : Pyro Studios GENRE : Stratégie SORTIE: Automne 2002

SITE INTERNET: www.praetoriansgame.com





## Tu seras un homme, mon fils!

UNE SIMULATION DE PÈRE DE FAMILLE NOMBREUSE... PLUTÔT AGUICHEUR! NE RÊVEZ PAS : C'EST SOFT!

eupler l'Europe entière, disséminer votre progéniture dans tous les pays qui ont marqué l'histoire du XVe siècle... Quel défi ! Le but est de faire durer tout cela sur 200 ans. Dans Europa 1400, il vous faudra donc voir loin. Aucune échappatoire possible : faites le plein d'expériences et accumulez-les judicieusement pour que, lorsque les parents mourront, les enfants puissent reprendre le flambeau. A vous de fixer les objectifs ou de tout faire au feeling, en mode Freeplay. Le jeu démarre avec douze carrières. Comment les orienter, grimper dans l'échelle sociale? Gérez votre vie comme bon vous semble, et aucune

mission ne ressemblera à une autre grâce à un gameplay plaisant. Mais la réussite professionnelle ne fait pas tout. Vient le temps des épousailles, et pas de "speed dating" ! Il va falloir taquiner le goujon, faire la cour... Plus le statut de la personne convoitée est "haut", plus cela prend du temps! Avec un peu de chance, viendra alors le temps du mariage (de la dote et des ennuis aussi...), puisque, avec le mariage, arrivent les enfants! Et la progéniture, ce sont les personnages à incarner plus tard. Les gosses, il faut donc les élever et leur trouver un boulot. A cette époque déjà, la jeunesse était assistée!

Le jeu est assez joli, notamment les villes. On en dénombre cinq: Londres, Madrid, Berlin, Milan et bien sûr Paris, toutes fidèlement reconstituées en 3D dans le style architectural d'antan et donc parfaitement identifiables. Les détails pullulent et la linéarité n'est pas de mise, ce qui semble être le point fort. Des tutoriaux, intéressants, sont là pour vous apprendre tout sur tout. Sans oulier les 2 500 persos!

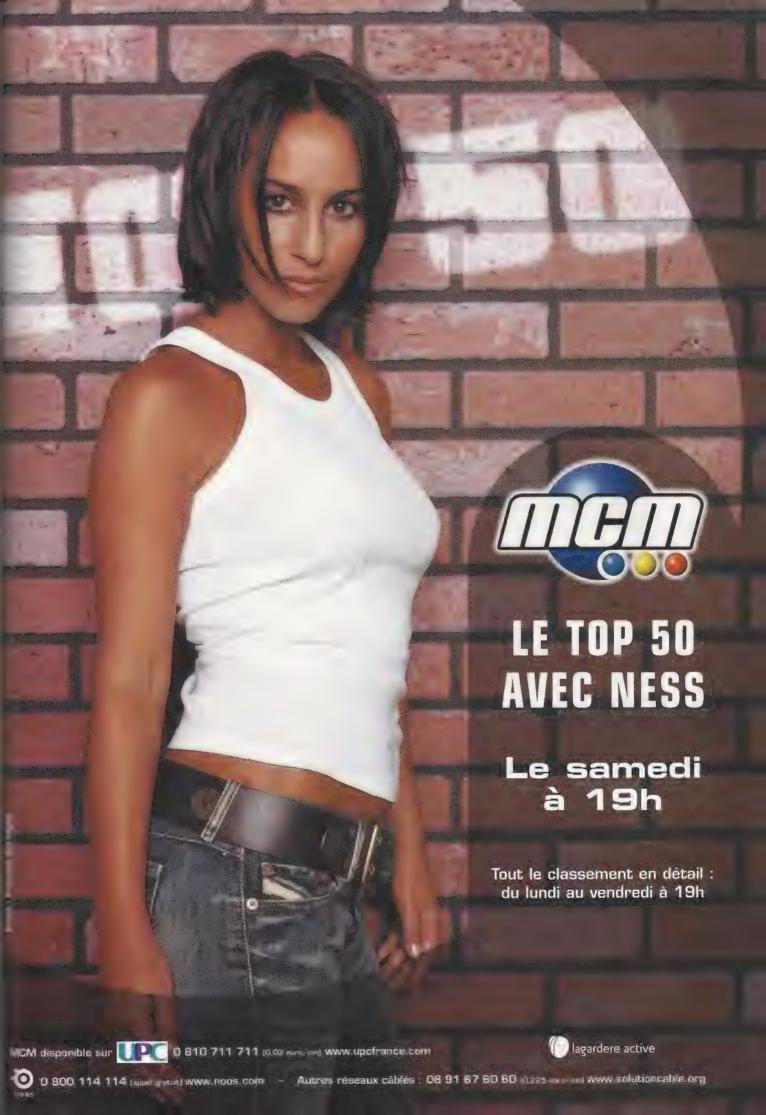
Jérôme Firon

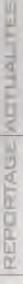
ÉDITEUR : Jowood

DÉVELOPPEUR: 4Head Studios

GENRE: Gestion SORTIE: début 2003

SITE INTERNET: www.the-guild.com







## SON AMBIANCE APOCALYPTIQUE LE DÉMARQUAIT DE SES

près être sorti en Allemagne, aux Etats-Unis et en Angleterre, Néocron débarquera bientôt en France. A la différence des autres jeux de sa catégorie, ce MMORPG revendique non seulement l'étiquette "jeu de rôle", mais aussi celle de l'action 3D, compte tenu de la specificité de son système de combat. Si vous avez joué à l'excellent Deus Ex, imaginez donc un monde quasi identique, mais transposé sur un support online, où des centaines de joueurs – pour ne pas

dire des milliers – coopèrent... ou s'affrontent.

Sachez que Neocron est une ville qui vit en autarcie, car le monde extérieur n'est plus qu'un immense champ de ruines. Les débuts de votre existence vont donc se dérouler dans un espace vaste mais clos, segmenté par les différents quartiers de la ville. Et c'est dans les souterrains et les égouts que vous irez traquer les monstres.

Côté gestion du perso, nous avons encore affaire à un système hybride qui

croise les compétences avec les niveaux d'expérience. En fait, toutes les aptitudes de votre personnage sont directement reliées à ses caractéristiques (force, intelligence, dextérité, constitution, pouvoir psy). Celles-ci forment des groupes qui rassemblent les mêmes types de compétences.

De la Constitution dépendent le nombre de points de vie, l'endurance et la résistance à divers éléments tels que le feu ou l'énergie. En revanche, l'Intelligence concerne la capacité de réussir

















I Roulez, jeunesse!
On est loin d'une petite
promenade champêtre
et bon enfant!
≥ Admiration.

Ce véhicule laisse rêveur. On peut certainement faire des trucs déments avec... 3 Amis ou ennemis ?

Rassurez-vous! Ils ont d'air d'être de votre côté. Ils vous auraient explosé la tête sinon.

4 Un petit safari.

On ne sait pas sur quoi il tire, mais en tout cas, la nature est superbement reproduite. 5 Mauvaise posture. Vous vous retrouverez

parfois dans de bien étranges situations. 

"Take that !"

Apparemment, vos rapports avec ces personnages ne sont pas au mieux.

7 Dommages collatéraux. Certaines armes font de sacrés dégâts. Si vous êtes dans le coin, attention!

8 Quartier rouge.
Pepper Park est la zone des débutants, c'est ici que vous commencerez.

# gangs

## CONCURRENTS. QU'EN EST-IL AUJOURD'HUI?

des implants, la connaissance des armes et le piratage informatique.

A chacune de vos actions, vous montez de niveau non pas dans la caractéristique concernée, mais dans la compétence précise dont elle dépend. Ce qui permet ensuite d'en augmenter d'autres du même ordre. Encore une similitude avec Deus Ex. Ce qui n'est pas pour déplaire. Ainsi, chaque avatar peut prétendre être unique. Enfin, jusqu'à un certain degré.

L'autre aspect intéressant de Neocron est son système de factions. Lorsque vous créez un perso, vous devez choisir une organisation. Chacune d'elles a son code d'honneur et influe sur la ville de manière spécifique. Elles peuvent être rivales ou alliées. C'est aussi via leur réseau d'informations que le joueur pourra effectuer des missions et ainsi gagner quelques crédits pour bien débuter dans la vie. Par la suite, le but est de devenir assez fort pour s'aventurer à l'exté-

rieur de la ville, à pied (pour les inconscients) ou en louant un véhicule (pour les plus prudents). Là, des créatures plus dangereuses, ainsi que la guerre des clans, vous attendent. Un planning qui s'annonce bien chargé, en somme.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Reakktor.com DÉVELOPPEUR : Focus Home GENRE : français

SORTIE: protemps 2002 SITE INTERNET: www.neocron.com



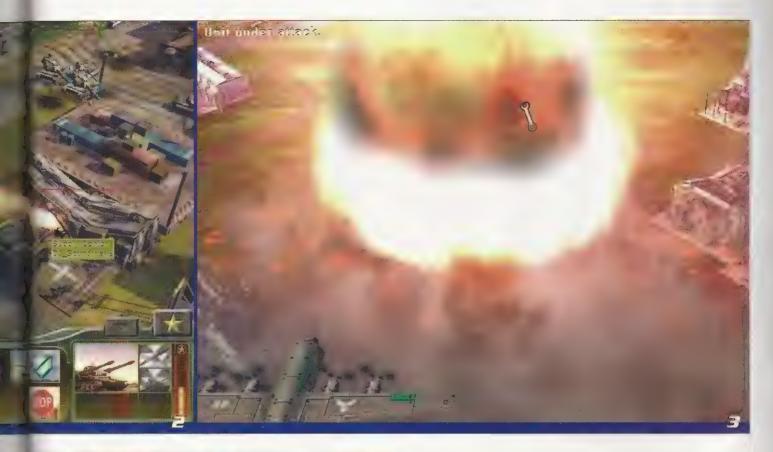
# Un jeu cinq

LE DERNIER-NÉ DE LA FAMILLE C&C INNOVE À PLUS D'UN MAIS AUSSI PAR RAPPORT AU GENRE! LE PREMIER DU

estwood a une fâcheuse tendance
à se répéter. Un peu comme un Jérôme Firon
voulant nous faire passer des vessies pour
des lanternes, ou plus exactement des répétitions
pour des allitérations. Depuis dix ans, l'éditeur nous
propose les affrontements entre le NOD et le GDI.
Mais pas cette fois. Et ça, c'est nouveau. Trois factions
s'opposent : les Américains (un mixe des deux en fait),

les Chinois, puis une faction issue du Moyen-Orient. Le fonctionnement de chaque camp est bien distinct. Là aussi, c'est une nouveauté! Les mécanismes sont les mêmes pour tout le monde: il s'agit de récolter des dollars afin de construire des bâtiments et ensuite produire une grande armée capable de raser les camps ennemis. Mais la méthode diffère.

PREVIEW





#### 1 Bâtiments.

Comme vous pouvez le voir, les graphismes sont beaucoup plus détaillés.

## **2 Inefficace.** On retrouve

certaines
règles. Les
flammes sont
sans effet
contre les
bâtiments.

3 Nucléaire.
Des explosions

#### comme celle-là, l'ennemi vous en réserve plusieurs.

#### 4 Zoom. On peut

approcher de très près les unités. Mais c'est injouable.

## 5 Ukraine?

Vu la couleur du sol, cet ennemi a dû recevoir pas mal de trucs venant du ciel.

## **5** Exploitation. Les Américains récupèrent

récupèrent toutes les ressources par hélicopère.

#### 7 Gadget.

Les drônes au-dessus des tanks les réparent. Mais tous les chars d'assaut ne sont pas équipés de ce système.

# étoiles!

TITRE. NON SEULEMENT PAR RAPPORT À LA SÉRIE, NOM AVAIT DÉJÀ ÉTÉ MAINTES FOIS POMPÉ...

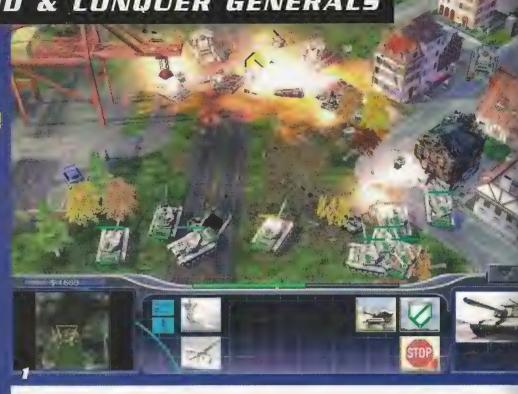
Prenons le camp américain par exemple. Il amasse de l'argent assez facilement, mais ses unités ne sont pas vraiment au top. Les structures les plus importantes demandent beaucoup d'électricité. C'est aussi vrai pour le camp chinois, mais la comparaison s'arrête là. Leurs unités, elles, sont dévastatrices. Cependant, obtenir quelque menue monnaie s'avère assez difficile.

En revanche, ces deux camps n'ont absolument rien à voir avec celui du Moyen-Orient. Ils n'ont même pas l'électricité. Dit comme ça, ils passent un peu pour des ploucs. Détrompez-vous, cet avantage est considérable : une contrainte de moins. C'est d'ailleurs le camp que nous préférons pour le moment. Attendons cependant de voir le mode Solo pour nous en convaincre.

## COMMAND & CONQUER GENERALS

## Bigre! Que tout ça est efficace!

L'intérêt des précédents C&C ne résidait pas uniquement dans le gameplay. En effet, le studio Westwood développait des vidéos qui servaient à merveille le scénario. Eh bien, c'est fini! Les cinématiques seront "in game" et utiliseront le moteur du jeu. Sans ces changements, les enchainements auraient été beaucoup moins efficaces. ce titre étant tellement différent des précédents softs de la série.





IL FAUT ÊTRE RAPIDE.

**ENCORE PLUS** 

**DL'AVANT** I



Certaines structures sont d'une efficacité redoutable, comme le marché noir par exemple. En construire un vous coûtera 2 500 dollars, mais, toutes les deux secondes, 20 dollars tomberont dans vos poches. En un peu plus de quatre minutes, le seuil de rentabilité est atteint. Et en plus, il est possible d'en construire plusieurs!

Le plus important est de défendre son camp quand on est occupé à capitaliser. Bref, il faut jouer sur plusieurs tableaux à la fois. Dans le même temps, des unités s'attèlent tout de même à une récolte plus traditionnelle.

Autre nouveauté. Exit, les moissonneuses. Maintenant, on trouve des entrepôts sur la carte.

Ces bâtisses sont remplies de sacs et de caisses. En les rapportant dans une de vos structures, vous récoltez de l'argent. Les Américains s'en emparent avec des hélicos, les Chinois grâce à des camions et les Arabes... à pied. Du coup, les missions prennent une tournure totalement différente par rapport aux précédentes versions de Command and Conquer.

La lutte commence par l'installation près de

ces entrepôts qu'il s'agit de défendre ensuite. Il faut être rapide, encore plus qu'avant. Et les parties sont par conséquent plus stressantes. On est donc gagnant à tous

les niveaux. Westwood a mis du temps à nous pondre un nouveau jeu, mais ça y est, un cap est franchi. Les changements sont en partie liés aux spécificités de certaines unités, qui bénéficient de l'expérience des combats passés... On avait déjà vu ça dans le précédent C&C. Mais quelques paramètres ont



1 Are you experienced? Les unités s'améliorent au vu des résultats au combat. 2 Moyen-oriental. Les ressources se récoltent à la main. 3 Ambiance explosive. Chaque scud peut détruire un bâtiment. 4 No limit. On produit toujours autant d'unités... 5 Redoutable. Les scuds s'abattent sur les villes par série de neuf! 6 Mobilité obligatoire. C'est le seul radar que peuvent développer les Moyen-Orientaux. 7 Intense en Multi. Comme vous pouvez

le voir, on pourra jouer à huit.



été modifiés : les soldats (ou les véhicules) tirent plus vite, plus loin, et se déplacent plus intelligemment. De plus, le joueur, lui aussi, acquiert de l'expérience, et il peut développer quelques technologies bien vicieuses.

En Multi, c'est terrible! En sera-t-il de même en Solo? On se prend des tirs venus "de nulle part", on se fait voler ses beaux dollars... Jamais des combines aussi perverses n'avaient été développées! C'est d'ailleurs ce qui fait le charme de ce titre.

Un petit problème cependant: nous avons effectué des dizaines de missions. En un contre un, la quasitotalité des missions se sont réglées à la bombe atomique ou sous une pluie de skuds. Ces armes sont tellement dévastatrices qu'elles constituent l'objectif à atteindre au plus vite. Dans l'ensemble, ça devient donc un peu monotone. Heureusement, en deux contre deux, c'est un peu différent.

Reste une grande inconnue: le mode Solo. En général, on commence par là. Rappelons tout de même que c'est la grande force des studios Westwood. Des missions réglées aux petits oignons, avec un vrai scénario, des objectifs à atteindre après avoir étudié le relief et utilisé les ressources de la manière la plus utile qu'il soit. Et sans dépenser une fortune, car votre portefeuille n'est pas une source inépuisable.

**Dernier petit détail : graphiquement,** sur une machine moyenne, on est bien loin des *screens* aperçus depuis l'E3. Ceci dit, cela reste très beau... mais pas transcendant.

Léo de Urlevan

EDITEUR: Electronic Arts DÉVELOPPEUR: Westwood GENRE: Stratégie SORTIE: 13 février 2003

SITE INTERNET: http://generals.ea.com/



IMPOSSIBLE CREATURES

PREMIÈRES **IMPRESSIONS** Perplexes.



# 

VOULDIR ÊTRE ORIGINAL À TOUT PRIX. ON POSSIBLE CREATURES SEMBLE MAL PARTI

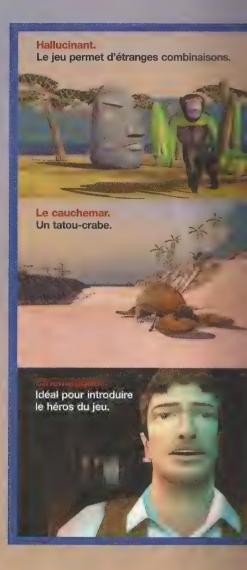
rec Impossible Creature: Alex Carden, ondateur de Relic, ten 1 d out it une 12 on ans le genre bipolaire du RTS. Depuis de Westwood (en translatif son mille C&C Generals), Blizzani nt Essemble Sturie, semble-t-il, les seuls capables de faire are Autant le dire une l'ancien print base sur un concept des plus criginals de Parc ann par des risques. Un deu

La Black & White, a force is la limbless. a Im Cristines est de passedo una saveur l'és particulère : est floric difficils d'établir un juge-nt dans ces conditions. Si la potential partif étorre le venue à Puris d'Alex Garder et la présentation du son dans ses reindres détails le comment). L'évalue l'à chaud'se révele être un véritable casse-tête. Qui pourrait dire que contrer des taureaux/gorilles avec les diafes floris : l'users un oueur b'us de frente

leur cheire i en a soit le eurest l'œuvre d'un un pein - term de recut - à en percevoir l'im-leur s'agit le la combinison anecdo que d'un cynique entre Maci & White et Staron III

PREVIEW





# d'amamis'

UNE BELLE

TECHNIQUE POUR UN

CONCEPT ETRANGE

PASSE PARFOIS À CÔTÉ DE 5A CIBLE. POUR DÉTRONER WARCRAFT III OU AGE.

Dans de derrier cas de figure, pessimiste, ca imaginarait bien Alex devant deux pintes de bière affirmer que

si Molyneux arrive à vendre son économiseur d'écran sans véntable gameplay, appliquer le même concept à la stratégie pourrait rapporter encore plus d'argent.

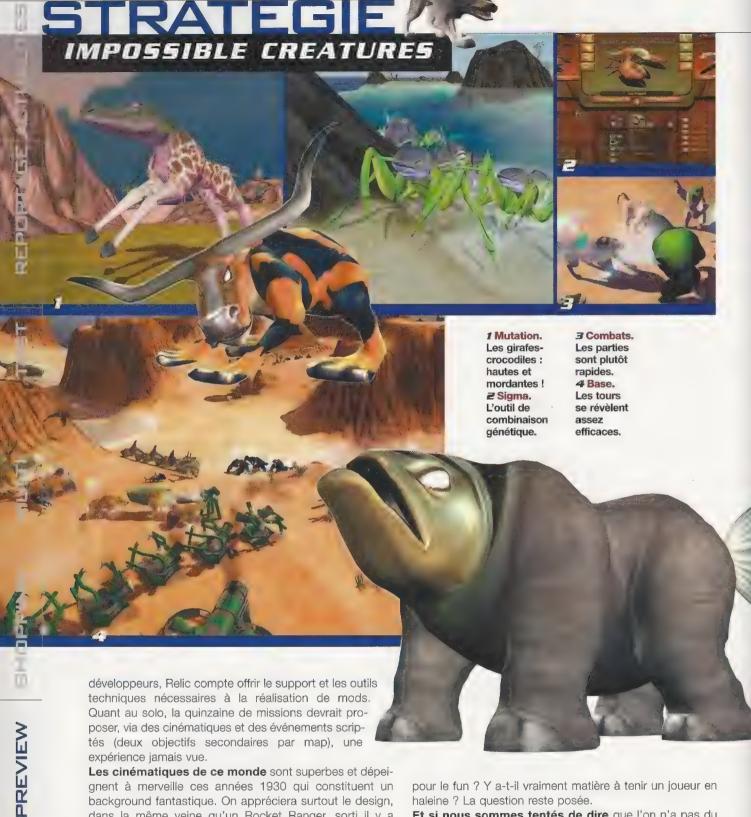
La démo dispo sur le Net vous permettra sans doute de vous faire une idée plus précise. Tout comme Homeworld, un jeu autant encensé que décrié,

rédactions. Heurousement, pour laisser une chance à ce titre et ainsi ne pas jeter à la poubelle plusieurs

années de travail il reste la technique Et là il r'y n absolument rien à dire. Options, finition...

Relic confirme tout le bien que l'on pensait d'eux. Tout à été tres bien

pensé et l'accent a été mis sur la portabilité et le solo. La portabilité, dans le sens a quiet à polémique au sein de toutes les où au travers d'un programme d'assistance aux



gnent à merveille ces années 1930 qui constituent un background fantastique. On appréciera surtout le design, dans la même veine qu'un Rocket Ranger, sorti il y a quelques années sur Amiga. La campagne sera l'occasion pour nous d'en apprendre plus sur les manipulations génétiques, véritable cœur de ce titre. Nous serons amenés à

composer une armée d'animaux mutants pour venir à bout des missions.

Chaque combinaison apportera son lot d'avantages et d'inconvénients, et parfois même de pouvoirs particuliers. Il s'agira donc de définir ses priorités quant à l'environnement : eau, air, terre... Le nombre hallucinant de possibilités permet d'ailleurs des créations assez rigolotes, et des combats très variés. Reste que l'on en revient à nos interrogations. Serait-ce un concept où l'on s'amuse cinq minutes en affrontant des créatures inédites, comme ça, juste

pour le fun ? Y a-t-il vraiment matière à tenir un joueur en haleine? La question reste posée.

Et si nous sommes tentés de dire que l'on n'a pas du tout accroché (si, cinq minutes...), c'est qu'à la base, on attendait beaucoup de ce soft. Et comme souvent dans ces cas-là, l'impatience laisse place à la déception. Espérons que quelques heures de test acharné, nous donneront une impression plus favorable. Après tout, Impossible Creatures ne souffre pas de maux incurables. Le travail est là, incontestable. Quant au fun, c'est moins sûr...

Cooli

EDITEUR : Microsoft

DÉVELOPPEUR : Relic GENRE: Stratégie Temps Réel

SORTIE: début février

SITE INTERNET: www.impossiblecreatures.com

## Fais ) unMobile

Sonneries et Logos pour ton mobile

### Jop 25

11731 Salma ya salama

Dilemma

11735 Like a prayer

11737 1er gagu

11736 Un enfant de toi

11738 La valse d'Amélie 11739 L'agitateur 11740 The Godfather

11741 Mission impossible

11592 Magnum 11517 Stach Stach v2

11591 Sache 11598 Addictive

Plus haut

11566 The Simpsons (Theme)

11572 Inspecteur Gadget 11582 Pumkin and Honey bunny

11546 Tubular Bells (The exercist theme)

11811 J'ai demandé à la lune 11552 Au soleil

11733

11732 Mon amant de Saint-Jean

11734 The ketchup sono (Asereie

#### 11730 Tournent les violons

Nouveautés 11625 When you look at me

11626 In too deep 11627 Dove (i'll be loving you)

11628 Hot in herre v2 11629 Imbranato

Come back to me 11631 Complicated 11632 I'm alive

11633 La bomba 11634 Marie Teach me how to love

11636 L'erreur est humaine 11637 Don't let me get me

11638 Tchi-cum-bah 11639 Man boy 11640 Stop it

11641 Happy V2 11642 If tomorrow never comes 11643 Electrical storm

11299 Plus haut Je ne veux qu'elle 11603 Through the rain

11605 It's ok

11567 Ally Mc Beal

11623 Sous le soleil 11593 MacGyver

Charmed

11501 Melrose Place

11502 The Persuaders

11558 Un gars une fille

11574 Hawaï police d'état

11589 Starsky and Hutch

11505 The Avengers

11620 Friends

11580 X-Files

11504 Dallas

11503 Chins

11609

11595 The wild wild west

Sex and the city

Charlie's Angels

The Adams family

11600 Die another day 11601 I'm gonna getcha good 11606 Feel it boy 11607 Petit papa noel

French Hit Serie IV

#### RnB

11722 Cleanin out my closet 11723 Full moon

11724 Cover up Once upon a time 11726 I'm genna be alright 11727 Gangsta lovin

11728 I say a little prayer 11729 The real slim shady 11707 Still dre

11713 Without me v2 11667 I need a girl 11665 5 9 1

11719 Qui est l'exemple 11691 Angel 11689 Belsunce breakdown

1m73-62Kg 11666 A demi nue 11673 U remind me

11670 911 11668 113 fout la merde 11693 Angela 11613 Perdono

11615 Elle te rend dingue

Film

11617 Family affairs 11618 Get your freak on

11645 99 luftballons

11648 Murder on the dancefloor

11650 In my place 11651 Love at first sight

11659 By the way 11660 A thousand miles 11661 Trackin

11664 Don't stop moving

11671 Honesty

11528 Musique

11527 Ti amo (Rien que des mots) 11529 Manhattan-Kaboul 11532 Aime

11543 Nos rendez-vous 11526 Apprendre à aimer 11533 En apesanteur

11525 Je suis et je resterai 11542 Les rois du monde

11540 J'ai tout imaginé 11539 Repenses-y si tu veux

11538 Si fragiles 11537 Millésime

11536 Je serai ta meilleure amie 11555 Une étincelle

11530 Rue de la paix 11531 Aller plus haut

11535 Ensemble Je marche seul

11521 Du rhum et des femmes

11522 il venait d'avoir 18 ans 11523 Joe le taxi 11524 La voix des sanes

11534 Sympathique 11556 Besame mucho

11507 The Pretender 11576 Columbo

11585 L'homme qui tombe à pic 11586 L'homme qui valait 3 milliards 11590 Urgences

11513 Mission Cleopatra v2 11512 Gone with the wind 11611 Buffy the Vampire Slayer

11565 Blues Brothers 11573 Daria diriadada

11511 Fame 11544 Ghostbusters 11583 James Bond (Theme) 11612 Wild Wild West

11516 Le Flic de Beverly Hills 11510 2001 Space Odyssey 11515 Pretty woman

11588 Grease 11549 Eye of the tiger (Rocky 3 Theme)

11695 Shaft 11508 Spiderman 11587 Star Wars

11509 Titanic 11584 Indiana Jones

11514 L'armée des 12 singes 11547 Highlander

11548 Apocalypse Now 11557 Imperial march (Star Wars) 11559 Le Bon, la Brute et le Truand

11560 Midnight express

11614 La Panthère Rose 11578 Chapi-Chapo 11619 Albator

11618 Tom Sawve 11569 L'île aux enfants

11597 The Muppet Show 11579 Capitaine Flam

11596 Scooby doo 11622 Au pays de Candy 11520 Bouba

11621 Dragon ball Z 11562 Maya l'abeille v2 11568 Remi sans famille

11616 Ulysse 31 11577 That's all folks

11519 Le village dans les nuages

11518 Popeye 11604 Woody Woodpecker 11550 Becassine

11563 South Park 11564 Le signe de Zorro 11570 Famille Pierrateux

11571 Le manège enchanté 11575 Titi et Grosminet 11692 Les chevaliers du Zodiaque

Télécharge en exclusivité

le logo GEN4! GENA 11043

#### POP

11644 Me gustas tu

11646 Lady Marmelade

11649 No woman no cry

11652 Boys 11653 Wherever you will go 11654 Like a virgin

11654 Ence a virgin 11655 People come people go 11656 Underneath your clothes 11657 Whenever wherever 11658 We are all made of stars

11662 It's raining men 11663 Can't get you out of my head 11624 Baby one more time

11669 Close to me

11672 Kingston town

#### Cartoon

Xira -

-

/S, C2 /C1

45

SURF

11433

I LOWE YOU

11300

1年3光4个公司

1117/3

母母母母

45 to to

HOP! "CASTON

**\$230** 

100 mm

8 69 (3)

2SEXY4U

( S 2)

4. 4 4 . 4

686%

Sélectionne cun logo ou ta sonnerie, cumpose le

et suis les instructions

- TONGE

snowboarding is cool

whatzuj)||

E CONT

ALE CAN

Com Do

Happy Birthday

900

RIENDS

V /2 4 V

**元光安美元光学** 

PRINCE IN

V.S. I. I. I.

MESSAGE RECEIVED

150 V.

A ...

THE WALKS

VOLUME

**\*\*** 

IOX CONTRA

爱你一万年

(S) (S)

P99 P04

A Don't Touch

.qu sbie eid!

II PBEER

245

YING YANG

CEC WILLIAM

chance est avec toi?

de Kdos Gagne un Max



Tape le met-dé

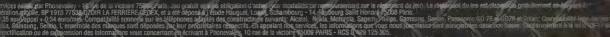




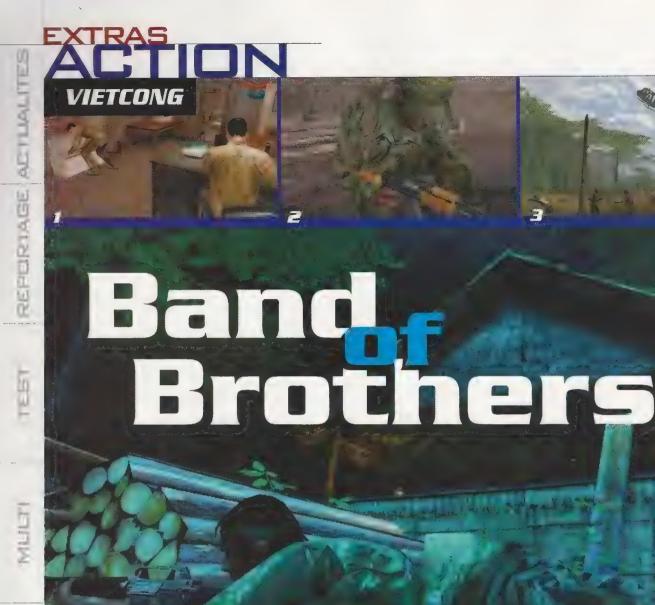












ENCORE VIETCONG ? EH OUI. C'EST UNE SORTE DE STRIP-TEASE. TOUS LES MOIS, NOUS RECEVONS DE NOUVELLES INFOS...

peine Pterodon déclare-t-il développer un jeu sur le Vietnam que déjà, on assiste à une levée de boucliers aux Etats-Unis. Sujet tabou ? Il faut croire. Les jeux où l'on shoote des Afghans posent moins de problèmes de conscience. Derrière, il y a la certitude d'arrêter Ben Laden. Mieux. On a l'impression que ces jeux renforcent cette certitude. Propagande ? A vous de juger. Le Vietnam, c'est déjà plié. Et c'est perdu! Comme ça s'annonce déjà mal, les auteurs doivent bétonner leur preuve avec un alibi artistique qui constituera un "plus".

DAIDPRING

PREVIEW

Commence alors le recrutement de spécialistes en tout genre : des vétérans attesteront du vocabulaire employé par les soldats de l'époque (sans trop forcer cependant : il ne faudrait pas qu'en plus Pterodon soit assimilé à des racistes), des botanistes interviendront sur l'authenticité de la végétation... Les armes seront également étudiées avec minutie, d'un point de vue graphique et technique. Idem pour les véhicules.

Les auteurs se sont également rendus au Vietnam pour repérer les lieux, et s'imprégner de l'ambiance sonore de la jungle. Quant aux différents membres de l'équipe que vous allez diriger, ils ont été photographiés et "motion capturés" sous tous les angles et dans toutes les postures. Rarement un simple jeu n'aura été aussi



#### 1 Intérieurs.

Bon, au moins ici, on ne risque pas de se paumer. 2 La AK-47 dans le jeu. Une des armes les plus classiques dans les jeux vidéo.

3 Maestro... Chevauchée des Walkyries ou Paint it black? Tout est possible.

#### 4 Utile et agréable.

Le voyage effectué en 2000 par l'équipe n'a pas été vain. 5 Boum. Ça, ça doit faire mal... 6 Réalisme toujours. Non seulement les arbres sont très ressemblants. mais ils ne sont pas disséminés au hasard.

### Bronson, avec nous

Originaire de Detroit. Thomas Bronson a grandi dans une extrême pauvreté. Son cadre de vie le fait vite sombrer dans la délinquance. Il se spécialise dans le vol de voitures. Au bout de quelques années, on lui donne le choix entre la prison... et l'armée. Il n'est pas emballé par

le prestige de

l'uniforme, mais

la prison l'effraye davantage. Après s'être engagé, il gravit un à un les échelons et trouve dans l'armée une famille. Bien qu'efficace au combat, il se spécialise très vite dans les explosifs. Tout ce qui fait boum le passionne, ainsi que le poker. C'est un des joueurs américains les plus redoutables au Vietnam. Son sang-froid lorsqu'il pose de bombes s'avère très utile dans ce jeu.

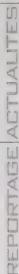
Mais qu'en est-il du gameplay ? Eh bien justement, on trouve de belles interactions, la géographie, les décors... Les animaux n'émettront pas les mêmes bruits s'ils sont en présence d'un homme. Les arbres seront positionnés de façon réaliste, et il faudra bien connaître le terrain et la façon dont se meuvent les Vietnamiens pour améliorer l'efficacité de l'équipe.

On disait à propos de Lawrence d'Arabie que le désert était un acteur. La jungle serait-elle le septième membre de l'équipe de Vietcong ? Reste une inconnue : l'IA. Mais force est de constater que ça tient déjà pas mal la route... Léo de Urlevan

documenté. Pour autant, on ne peut parler de reportage interactif, dans la mesure où il ne s'agit pas d'un produit multimédia, mais bel et bien d'un jeu.

Voici à quoi ressemble une simple conversation entre joueur et détracteur.

"Trop glauque ton jeu sur le Vietnam !". "Oui, mais c'est réaliste, ça s'est vraiment passé comme ça...." Le détracteur en question pensait jusqu'à présent que Rambo II était un documentaire.





## C'est une rhumance, c'est une belle histoire

EFFORCEZ-VOUS DE PLAIRE À DES PIRATES. LES MÉCANISMES RESTENT LES MÊMES, ILS SONT SIMPLEMENT ADAPTÉS...

e premier opus de Tropico proposait de gérer une république bananière. Si l'objectif reste le même, cette fois, l'univers a bien changé. Vous devrez attirer des pirates sur votre île. Les autochtones ont été remplacés par des esclaves, et les touristes. par des "Barbe Noire" potentiels. Les esclaves, hommes ou femmes, feront fonctionner les installations que vous aurez posées sur l'île et les pirates vous rapporteront de l'argent. A part les modifications graphiques, pas grand chose n'a changé. Le moteur du jeu est d'ailleurs identique. L'adaptation est amusante, ceci dit. Pour séduire l'âme des pirates, on

construit des tavernes, des petits bordels, des cachettes pour leurs trésors, des bordels moyens, des chambres de torture, des grands bordels... Les pirates seraient-ils attirés par la cuisse ? On peut raisonnablement le penser.

La principale différence réside dans la façon d'obtenir de l'argent. Vous êtes en fait le roi des pirates. Une île bien gérée vous permettra d'être visité par des flibustiers qui viendront se refaire une santé chez vous. Leurs expéditions à l'extérieur de l'île vous rapporteront pas mal de bénéfices. Plus ils seront satisfaits, plus votre manne d'argent sera importante. Tous les pirates ont

des statistiques. En fonction de celles-ci, leurs exploits seront plus marquants. Avant, les bénéfices se faisaient sur l'île, par développement de certains secteurs d'activité. Maintenant, les activités développent les aptitudes. Mais pour le joueur, rien de fondamentalement différent dans les mécanismes.

On l'attend cependant, car les jeux de gestion à la fois rigoureux et marrants se font de plus en plus rares.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Jowood

DÉVELOPPEUR : 4Head Studios

GENRE: Gestion SORTIE: début 2003

SITE INTERNET: www.the-guild.com

S Arena PENILIPS Challenge arrive

Alors à vous de jouer!!!

www.xsarena.com

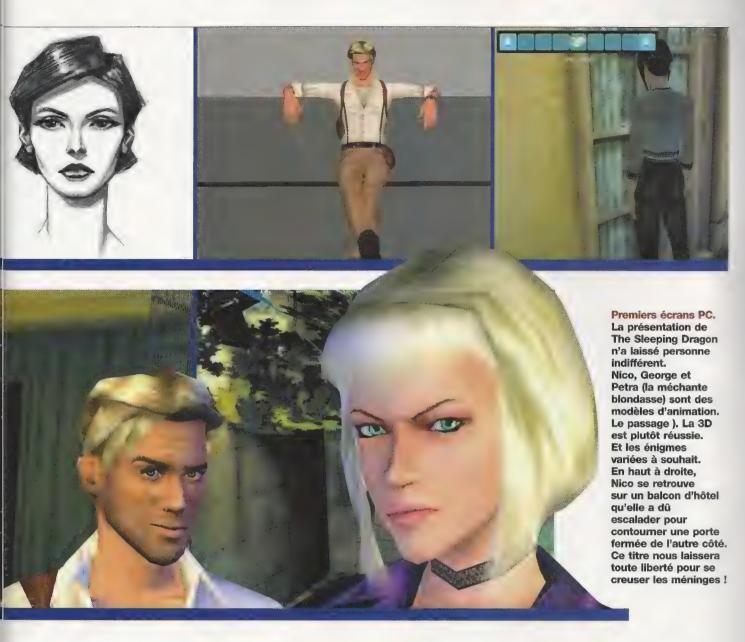
en partenariat avec











## une révolution?

e point and click est mort". Ce n'est pas la première fois que vous entendez cette phrase. Mais quand elle est prononcée par Charles Cecil, managing director de Revolution Software et auteur de classiques du genre comme Lure Of The Tempress ou Beneath A Steel Sky, elle prend une certaine ampleur. "Commercialement et artistiquement, le genre est mort parce qu'on est trop limité", assène-t-il.

Les paroles semblent maussades, amères même...
Mais ne vous méprenez pas ! Cecil est certain que
The Sleeping Dragon, le troisième volet des Chevaliers
de Baphomet (Broken Sword en VO), va redéfinir,
pour ne pas dire réinventer, le genre du jeu d'aventure.
"Nous avons essayer de garder l'esprit initial, mais avec
une interface et un gameplay contemporain", explique-t-il.
Une des conséquences directe de cette philosophie
se remarque au premier coup d'œil : renvoi aux oubliettes
de la 2D et passage à la 3D. Il est vrai que George
Stobbart, le héros du jeu, à désormais un petit air

d'Indiana Jones quand il grimpe aux échelles, se pend comme il peut aux façades d'un mur... Mais, Cecil nous rassure illico: "C'est un jeu d'aventure, pas de l'action... Et surtout pas un Tomb Raider, un soft saupoudré d'une once d'histoire!"

"Ce titre est cérébral avec une certaine narration et des énigmes totalement liées", reprend-il. Pourtant, il reconnaît volontiers que The Sleeping Dragon ne sera pas aussi "posé" que ses prédécesseurs. Les séquences d'action seront ainsi plus présentes. Mieux, le scénario paraît plus ambitieux, et les environnements riches.

Le début de l'aventure nous montre l'avion de George qui part en vrille au-dessus de l'Afrique Centrale, lors d'une grosse tempête, alors que Nico enquête sur une histoire de

meurtre en plein Paris. C'est une constante dans la saga : le background historique. Il sera cette fois apporté par le mystère entourant le manuscrit Voynich, un recueil de textes que l'on n'a jamais pu déchiffrer. Et vous vous en doutez, les Templiers referont aussi leur apparition.

## AVENTURE

### LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : THE SLEEPING DRAGON



Développer conjointement sur PS2, l'interface de Sleeping Dragon sera des plus sommaires, s'adaptant en fonction du contexte. Une apparente rigidité qui ne l'est pas puisque Cecil envisage pour chaque énigme que le joueur puisse apporter plusieurs réponses. Pour gagner l'accès à un hôtel bien gardé à Prague, on pourra décider que Nico utilise son charme féminin ou d'empiler une pile de cartons pour que George escalade. Basique.

Cependant, Cecil espère éviter à tout prix le syndrome "Monkey Island 4", à savoir "un passage en 3D avec des énigmes vieille-école" pour le citer. C'est là que l'on comprend mieux le terme "plus action". Certaines décisions devront s'opérer dans un court laps de temps. Lorsque Petra, une des méchantes, menace Nico de son arme, le joueur devra résoudre rapidement l'équation. Est -ce que je m'enfuis en risquant d'être touché ou dois-je tenté de me saisir de la saucière placé sur la table pour lui balancer à la figure ?

Comme lors des précédents épisodes, de nombreuses situations pourront se révéler fatales pour Nico et George. Mieux, les développeurs de Revolution ont réintroduit un concept qu'ils avaient déjà appliqué dans Lure Of The Tempress sur Amiga. Les anciens s'en rappellerons du "Virtual Theatre"... Comprenez que chaque NPC aura sa propre vie et évoluera ainsi librement dans les environnements.

"L'avantage d'avoir des environnements si grand", affirme Cecil. Le système permet aussi de donner des énigmes qui ne soient pas liées à un lieu mais qui dépendent du temps. Au moment même d'un meurtre à Paris, on sera peut-être sur place, mais peut-être pas. On devra alors se dépêcher pour se garer, ou même stationner dans un endroit non autorisé. "Il s'agit de spéculations, rajoute toutefois Cecil, mais le concept possède un énorme potentiel. Et c'est quelque chose qui nous excite!"

En six mois de développement, le jeu semble déjà bien calibré. C'est fluide et, malgré la 3D, les looks de George et Nico ne tranche pas avec nos souvenirs. On retrouve ce même feeling. Peut-être est-ce dû aux textures toujours aussi travaillées. Un aspect technique impressionne tout de même : l'animation faciale. Les personnages peuvent bouger leurs yeux, les paupières et la bouche pour obtenir un éventail spectaculaire d'expressions. Il y a même de la synchro labiale.

Annoncer que le jeu d'aventure est mort et en développer un est risqué. Mais, avec un an de développement encore à venir et pleins de choses à rajouter, le pari semble possible. Toute l'équipe parviendra-t-elle à convaincre les fans hardcore du genre d'accepter quelques changements ? Ce n'est pas encore gagné, mais The Sleeping Dragon semble avoir du répondant.

Cooli 🐃

# 1000/0 Gena

Les numéros plus anciens sont également disponibles.









































									CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE
	0 N								-
\$200 PM			Market Street		CONTRACTOR (V) DISC	- I - I	and I have	COLUMN 1 DESCRIPTION	A 100 PM
CONTRACT IN A SECOND	Second Commence of the Commenc	STREET, STREET	and the second	THE RESIDENCE AND ADDRESS OF A	DESIGNATION AND DESIGNATION OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO PERSONS AND PERSON NAMED IN COLUMN TWO PERSONS AND PERSON NAMED IN COLUMN TWO PERSONS AND PERSON NAMED IN COLUMN TWO PERSON NAMED IN COLUMN TRANSPORT NAMED IN COLUMN TWO PERSON NAMED IN COLUMN TRANSPORT NAME		000000 N 000000	Street F Broken	ACC (100)
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	The state of the s	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	The second second		The second secon	CONTROL AND DESCRIPTION	 The second second	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	200

Références	Prix + F. Port	Total	
	+ 1,50	=	п
	+ 1,50	=	n
	+ 1,50	=	n
	+ 1,50	=	n
	Total		

🔤 🍲 remoyer ce bon de commande complété à :



Service Vente au Numero 45, rue Troyon 42310 SÉVRES 124, 01 46 90 20 00

				Control of the Section of	1000
British British British & Bris. C. S. Harris	Adresse de	réception	लिया तमहा	gazine	4441

Nom:	Prénom :
Adresse:	
Code Postal : Ville :	
Pays:	Tél :
E-mail:	

Ci-joint mon règlement : □ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) :

## PERCULATOR

A LA RÉDAC, ON A
ESTIMÉ QU'IL DEVENAIT
URGENT DE PAYER
UN STAGE DE REMISE
À NIVEAU À PERCO,
ON À DONC SOLLICITÉ
LES SERVICES DE
SAM FIBCHER DE
SPLINTER CELL!





PFFF! FASTOCHE! J'AI DEJA VU GA QUELQUE PART. JE DOIS JUSTE"LIBERER MON ESPRIT."







BON ...
JE PENSE
QU'ON PEUT
PASSER À
LA TROISIEME
RÈGLE ...

COOL C'EST QUOI CETTE RÈGLE ?



PERCOLATOR, LES STAGES DE REMISE À NIVEAU C'EST PAS SON TRUC

-KHERIDINE-03-

### POUR BEAUCOUP ...

ÉNIAL AUSSI BIEN EN SOLO QU'EN RÉSEAU"

"AMERICAN CONQUEST C'EST DU COSSACKS PUISSANCE DIX"

18/20

"AMERICAN CONQUEST LAISSE LOIN DERRIÈRE LUI SES CONCURENTS"

96%

"LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE"

"LE JEU QUI REPOUSSE ENCORE PLUS LOIN LES LOIS DE LA STRATÉGIE"

17/20





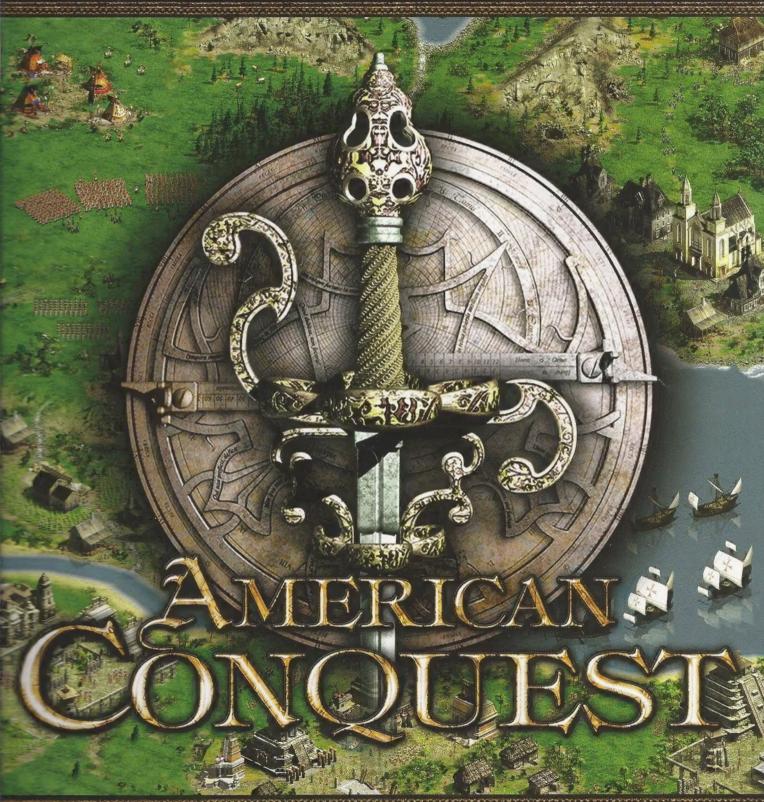
PC4WAR







17/20 **GAMEKULT.CON** 



LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Infos, démo & communauté sur : www.aconquest.com

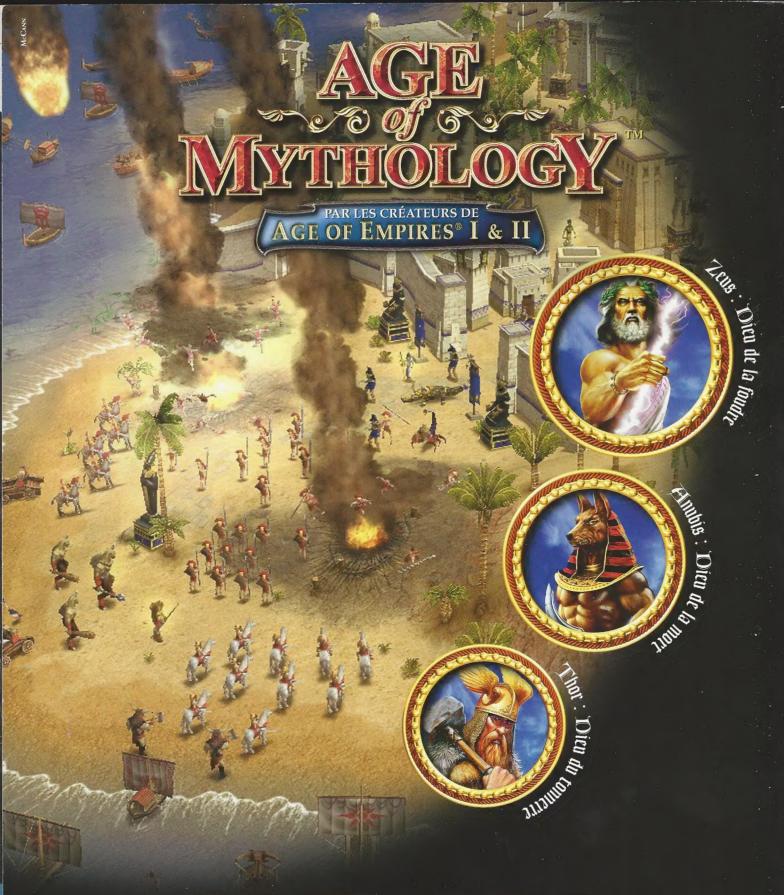












### Que les Dieux soient avec vous.

Microsoft game studios

ENSEMBLE

JOUABLE EN RESEAU SUR

Entrez dans un monde où les légendes sont réelles et où les Dieux président au destin des simples mortels. Bâtissez des temples majestueux, cultivez les vallées fertiles et partez à la conquête de contrées lointaines dans un monde 3D de toute beauté. Des murs de Troie aux portes des enfers, livrez des batailles titanesques à la tête d'immenses armées conduites par les héros légendaires et renforcées de Minotaures, de Cyclopes et de nombreux monstres mythologiques.

Dirigez 9 civilisations issues de 3 grandes mythologies, obtenez les faveurs de vos Dieux, déchaînez leur colère sur vos ennemis et priez pour qu'ils soient avec vous...

